КИБЕРПАНК МЕЧА И МАГИИ
СТРАТЕГИЯ
СКУДНЫХ РЕСУРСОВ
LITRPG
СТРАТЕГИЯ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Искусственному интеллекту мало загнать нас в капсулы полного погружения, он хочет властвовать и в "вирте".

Полем последней битвы за полное порабощение человечества машинный разум выбирает популярную игру с уклоном в "мечи и магию" с огромным количеством компьютерных персонажей и множеством замков, которые нужно захватить, отстроить, отстоять.

Правила ИскИн назначает сам, его полная победа скора и неизбежна... добро пожаловать в «Матрицу».

- Стратегия скудных ресурсов
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Глава 12
  - Глава 13
  - Глава 14
  - Глава 15
  - Глава 16
  - Глава 17
  - Глава 18
  - Глава 19
  - Глава 20
  - Глава 21
  - Глава 22
  - Глава 23
  - Глава 24

Стратегия скудных ресурсов

Глава 1

Коперь — просторечное сокращение словосочетания «компьютерный персонаж»,

обычно носит ярко выраженное пренебрежительное звучание.

Евразийский толковый словарь за 2099 г.

«Рейдлид»: ----------— группа, жду доклад, вы на месте?

«Видимо_не_ты_Дима»: ржу-ни-магу

«Нагибатенька»: ----------— гы-гы-гы

«Рейдлид»: ----------— отставить ржач в чате, доложите, дошли до данжа?

«Видимо_не_ты_Дима»: так точно дошли, суровые копери преградили вход.

«Рейдлид»: ----------— и вот чо там смешного? Что еще за копери?

«Видимо_не_ты_Дима»: докладываю, отряд коперей порядка пятидесяти голов, построение рядное типа «квадрат», уровни не впечатляют, ранг — самый низкий, спецуха — все бойцы ближнего боя, это — МЯСО!

«Нагибатенька»: ----------— все равны как на подбор, а Черномора с ними нет.

«Рейдлид»: ----------— валите-их-нах, время, время, тик-так, не расслабляемся.

«Напяльм»: ----------— щас я их напальмом… люблю, когда буратинки кучно рядком стоят… получается почти пионЭрский костер… ой, че-то они какие-то огнеупорные.

«Нагибатенька»: ----------— да ладно, я их сомну, тупо стоят рядами.

«Рейдлид»: ----------— ну что там? Сколько рядов снес?

«Нагибатенька»: ----------— м-да, первый раз такое вижу, как только сношу ниже 50%, передний ряд отступает назад, второй ряд выходит вперед.

«Рейдлид»: ----------— я так-то вопрос задал, сколько рядов ты снес?

«Нагибатенька»: ----------— пока ни одного, у них походу лекарь в середине строя.

«Рейдлид»: ----------— стелсерам — зайти с тыла, режьте лекаря, цигель-цигель, вываливаемся из графика.

«Видимо_не_ты_Дима»: ну и чо с того, что я к ним в тыл зашел? Тут точно такие же бойцы ближнего боя… йоп, они еще и копья метать умеют, все, списывай стелс-команду, переквалифицируемся в подушечки для иголок.

Видимо_не_ты_Дима вне чата, статус — ушел на

перерождение.

«Рейдлид»: ----------— магам не зевать, оказывайте активную поддержку танкам.

«Напяльм»: ----------— капец, у них оказывается свой засадный отряд в кустах сидел, срочно нужна поддер…

Напяльм вне чата, статус — ушел на перерождение.

«Рейдлид»: ----------— всем отступать.

«Нагибатенька»: ----------— куда отступать, нас окружили.

Нагибатенька вне чата, статус — ушел на перерождение.

* * *

«…Маховик крутых перемен завертелся в первых числах января, будто тот, кто все это затеял, не имел понятия о маркетинге и пиаре. Будто не знал тех простых вещей, что все важное да значимое предпочтительно доносить до людей до Нового года, пока они трезвы, веселы и в предвкушение праздника по-детски доверчивы и восприимчивы…»

Из исторического альманаха «Наши войны против машин» изд. 2097 г.

* * *

Загудели, заиграли привода, мы такого не видали никогда… — продрав глаза, пытаюсь пропеть задорный припев, но из спекшегося горла выдавливается только невразумительный водопроводно-опрессовочный сип. Горло пересохло до состояния наждачной бумаги и требует влаги. А что тут скажешь, здравствуй первый день нового года.

Клюкса среагировала на движение моих зрачков и подплыла к кровати. С явным намеком на мое состояние вырядилась в докторский белый халатик, такой короткий, что едва прикрывает сокровенное. На голове кокетливо сдвинутая набок белая докторская шапочка с красным крестом.

— Здравствуй, Сева, — Клюкса «включает» строгую докторшу, но позу при этом принимает крайне провокационную, — Отмечаю обезвоживание, интоксикацию, повышенное внутричерепное давление. Тебе не помешало бы принять аспергетик.

— Ага, — соглашаюсь с Клюксой, — Неплохая мысль. Давай его сюда.

— Сева! — возмущается Клюкса и топает точеной ножкой, одно радует, топает она совершенно бесшумно, — Я ничего не

даю!.. кроме советов.

— В курсе, что ты не даешь… — давлю кривую ухмылку, — … напомни хотя бы, где у меня аптечка.

— У тебя нет аптечки, — Клюкса осуждающе качает головкой, — Я могу связаться с сетевой аптекой «Двадцать четыре часа здоровья» и заказать все необходимые медикаменты. Аптека «Двадцать четыре часа здоровья» — твой личный теле-доктор и высококвалифици…

— Отключить рекламу! — прикрикиваю на Клюксу.

Вот засада. Время от времени я сношу ей рекламный командный файл, но тот неизменно как-то просачивается и подгружается обратно. А то. Чувствуется, грамотные люди его писали… душу вкладывали… за такие-то деньги.

— Сева! Бесплатный домашний помощник не имеет возможности отключения рекламного модуля, — оповещает меня Клюкса прокурорским тоном.

— Тогда просто заткнись.

— Се..! — Клюкса замолкает.

Вот заладила, голограмма, толку ни грамма. Меня так-то двадцать два года зовут Сева, в неширокой среде студентов сокурсников я известен как Севка Ботан, а в еще более узкой среде компьютерных хулиганов меня знают под ником Мырхакаыр (MrHkr — если точнее). Так что напоминать мне мое имя совершенно не обязательно. Провалами в памяти не страдаю… хотя нет, страдаю, вчерашнюю ночь помню довольно плохо.

Поднимаюсь на ватные ноги, делаю два героических шага до стола. В моей общежитской комнатенке-пенале благо все находится в шаговой доступности… если точнее — в двух… шаговой. Стол завален экологически-безопасным мусором, но питья на нем нет, био-разлагаемые стаканчики пусты, смяты и раздавлены.

Клюкса успела сменить докторский халатик на спортивный топик. Сейчас начнет сеанс весьма эротичной аэробики с сопутствующей рекламой спорттоваров. Тот факт, что я велел Клюксе заткнутся, вовсе не означает, что музыку она не врубит. Сам настроил ей модуль поиска логических лазеек, хотел сделать ее немного человечнее. Так что состроит невинные глазки и скажет, что музыку я не запрещал.

— Отключить звук.

Клюкса одаривает меня многозначительным взглядом, но звук выключает, ритмичный мотивчик замолкает на первом же аккорде. И зачем я подобрал для нее такой строптивый поведенческий блок? Ладно, руки дойдут, сменю настройки.

Кряхчу и лезу под стол, начинаю методично перебирать экологически безопасную, но не био-разлагаемую тару… стеклотару, если точнее. Задевая друг о друга, бутылки издают мелодичный звон. Это ж сколько их тут? У-у-у, лучше не пересчитывать.

После минутных раскопок вылезаю из-под стола на божий свет с полбутылкой недопитой жидкости и жадно припадаю к горлышку. Глотаю и кривлюсь, то, что накануне было игристым почти божественным напитком, наутро превратилось в выдохшуюся теплую дрянь.

И все же источник слабоалкогольной жижи делает свое дело, жажда утолена, с удовлетворением выдыхаю, но… тут в моей отяжелевшей голове раскупоривается другой источник, теперь уже ментального плана, и перед мысленным взором начинает разгоняться поток воспоминаний о прошедшем новогоднем празднике.

Нет-нет. Здесь не было гостей, тостов, танцев и прочих глупостей, здесь были только алкоголь, я и моя хакерская атака. Тяжело приседаю на край стола. А ведь сначала все шло просто прекрасно. Я нащупал лазейку в стальной броне корпоративного бункера. Я ломанул переписку кое-кого из не самих мелких менеджеров. Мои цифровые войска пошли в наступление по всем фронтам, направления ударов были филигранно выверены и с легкостью опрокидывали щиты корпоративной защиты, а потом…

…потом я отвлекся ровно на одну минуту, чтобы поднять фужер под бой Курантов. И все. Как отрезало. Глухая китайская стена. Без щелей, без лазеек, без шансов… потом я просто тупо напивался.

— Моня… Клава… — отдаю голосовой приказ, и передо мной возникает проекция монитора и клавиатуры.

Начинаю пересматривать все свои ходы, уязвленное самолюбие требует немедленно найти, где ошибся, что проморгал, когда упустил. Хорошо, что тормознул вчера автоматическое удаление архивов. Поднимаю архивы, и… что за ерунда? Кукуха с перепоя зачирикала?

Просматриваю строки выполненных действий… это что же получается? Ко мне в гости собственной персоной заходил его величество сам Нан Прохорович, управляющий нанопроцессор корпорации с широкими полномочиями и высокой автономностью в принятии решений?

Тот, к кому я ломился полночи, незамеченным выходил через какой-то совершенно неизвестный ход, послонялся, попытался привлечь внимание к своей персоне, однако был самым свинячим образом проигнорирован, а потому обиделся, развернулся и ушел,

хлопнув дверью?

— Клюкса, закажи мне пиццу.

Моя «домашняя помощница» тут же принимает облик плаксивого Пьеро с нарисованными слезками и начинает изображать невнятную пантомиму.

— Включить звук… ч-черт, — надо будет поставить ей прохора помощнее и сделать ее поумнее.

— Какую пиццу желаешь? — спрашивает обретшая дар речи Клюкса.

— С колбасой, сыром и помидорами… и испарись уже с глаз моих…

Так, прежде всего нужно понять, каким таким черным входом, а точнее выходом, воспользовался непрошенный, но желанный гость. А когда не знаешь место, следует выяснить хотя бы что?.. правильно, хотя бы время. И как только я разворачиваю событийный таймер, все сразу становится понятно.

Ну, конечно, новый год. Ноль-ноль часов, ноль минут и секунд. Нан Прохорович выходил, чтоб сверить свои чертовые атомные часы. В тот момент, когда я, глуповато улыбаясь, стоял с био-разлагаемым фужером в руке, загадывая новогоднее желание, объект желания объявился здесь с вопросом: «извините, вы случайно не подскажете сколько сейчас десятых секунды в минус седьмой степени?»

Что самое забавное, он еще и скопировал какую-то мою служебную программу. То есть взял вот так и хакнул хакера. М-да. Хакнул хакера-а-а словно фраера-а-а… кстати, а что же за прогу он у меня спер?

— Сева, ориентировочное время доставки пиццы двенадцать минут, — сообщает Клюкса, теперь она изображает из себя этакую деловую леди в строгом костюмчике, но разрез на юбочке фривольный… даже очень… ну так-то «да», к настройкам ее дресс-кода я подходил с особой тщательностью.

— И зачем ты мне это сообщаешь? — невольно отвлекаюсь от своих изысканий.

— Ты можешь приобрести карту постоянного клиента, что позволит сократи…

— Усохни, промокашка.

Перебрав отчеты, довольно быстро нахожу, что Нан Прохорыч тяпнул программу, написанную мною в пору охоты за машинным временем. Собственных мощностей всегда не хватает, и острый дефицит приходится восполнять довольно заурядным для хакеров способом, используя чужие машины, разумеется, в тайне от их хозяев.

Я, как истый «ботан», люблю порядок, и, влезая в чужой комп,

искренне расстраиваюсь от того, насколько нерационально он используется. Поэтому я запускаю уборщика, который втихаря наводит чистоту в чужом хозяйстве. Таким образом я делаю доброе дело — для меня дополнительные мощности, для хозяина компьютера чуть большая производительность.

Со временем, я усовершенствовал уборщика, научив его оценивать содержимое чужих машин. И если уборщик находит какую-нибудь более совершенную версию программы, чем та, что имеется у меня, он прибирает ее своими цепкими лапками. Вот этого уборщика Нан Прохорыч у меня и стянул.

Завершив анализ, я задумался… надолго… но так и не смог дать однозначной оценки, чем закончилась моя операция: победой или поражением. С одной стороны, мне все-таки удалось внедрить в корпорацию своего лазутчика, с другой, — лазутчик не тот. Лазутчик не имеет со мной обратной связи, шагнул в провалище и сгинул бесследно. Прямо как в песне: «В далекий кра-ай то-оварищ улета-а-ет…»

* * *

Сделаю еще одно отступление… последнее. Правда, правда. Дальше пойдет только рассказ о моих злоклю-приключениях.

Что я могу сказать в свое оправдание? Только то, что нано-процессор, какой бы вычислительной мощью он не обладал, по сути остается все той же счетной машиной и собственных целей иметь не может. Но увы, из-за моей безответственной хулиганской попытки взлома, он такую цель обрел. Ту цель, что была заложена в программу-уборщика: увеличение собственных мощностей и объемов памяти, с попутным усовершенствованием программного обеспечения.

Немного забегая вперед добавлю, что вот так на радость акционерам и на горе всему остальному населению планеты с первой секунды января нового года пришла в движение тяжелая семимильная оптоволоконная поступь Нан Прохорыча, который и впрямь ничего не знал о маркетинге и пиаре, но зато очень хорошо и очень быстро умел считать.

Первым делом он прошелся по небоскребу головного офиса, наведя порядок во всех компьютерах, благо именно в этом здании были сосредоточены основные вычислительные мощности корпорации. В результате Нан Прохорыч не только многократно себя усилил, но также прожевал, проглотил и переварил все основные управленческие программы.

Надо отметить, он не получил право бесконтрольно

присваивать любые корпоративные ресурсы, ибо оставался обусловлен теми алгоритмами, что вкладывали в него основатели: любые мощности должны быть использованы для извлечения корпорацией прибыли.

И пока я, ни о чем не подозревая, жил своей жизнью, общался с Клюксой и писал диплом, Нан Прохорыч работал как тысяча чертей. Прогоняя вычислительные циклы один за другим, НП не просто выкидывал людей из производственной и управленческой цепи, все больше замыкая ее на себя, он «честно и добросовестно» заменял их программами, роботами и сборочными линиями.

* * *

СПУСТЯ ПЯТЬ МЕСЯЦЕВ…

* * *

— Сева…

— Се-ева…

— Се-ева-а-а…

— Отстань, Клюкса… о! А ты чего вырядилась как стриптизерша? Тебе только шеста не хватает…

Зря я это сказал. Шест тут же нарисовался. Клюкса ухватилась за него и принялась тереться и извиваться, колыхая сиськами, ягодицами и прочим «сникерсом». Блин… начинаю жалеть, что сделал ей апгрейд. Провокационное поведение усугубилось, а ничего кроме советов она один фиг «не дает».

— Сева, я пытаюсь привлечь твое внимание.

— Тебе это удалось. Что дальше?

— Сева — ты ботан! Ты проверяешь свои вычисления в третий раз… за сегодня!

— Да, я ботан. А ты вообще нематериальна. Тебе завтра диплом защищать не надо.

— Сева, — сбить Клюксу с мысли невозможно, потому что она вообще не мыслит, она просто программа, — Ты просидел неподвижно более трех часов. Это вредно для здоровья, ведет к застою лимфатической системы, ухудшает кровоснабжение организма, в дальнейшем может привести к остеохондрозу, отекам и пролежням…

— Тьфу на тебя. Хотел же снести твой медицинский модуль… ладно, ты права, закажи мне пиццу.

— Слишком много мучного в условиях сидячего образа жизни

повышает риски…

— Все-все. Черт с тобой. Сейчас схожу в магазин. Довольна?

— Так лучше, — хвалит меня Клюкса, — Но все равно недостаточно.

— Скажи, что там в мире творится, — переодеваться мне лень, накидываю легкую куртку поверх растянутой мятой майки и босиком влажу в кроссовки

— Температура воздуха в тени плюс двадцать два градуса, относительная влажность…

— Новости, черт, я имел в виду новости.

— Большая часть актуальных новостей касается корпорации.

— Во, давай, расскажи, что там новенького у корпы.

— Корпорация опубликовала данные глобального системного анализа развития экономики. Прогнозы неутешительные. Дальнейшему росту препятствует ограниченная покупательная способность населения.

— Так пусть для разнообразия понизят цены, покупатели только обрадуются.

— Понижение цен на товары корпорации еще быстрее приведет к стагнации, — поясняет Клюкса. На нос нацепила очки, волосы убрала в хвост, рубашечка со стоячим воротником… куда бежать, бизнес-аналитик... одно выбивает из образа, пуговички на рубашке расстегнуты чуть не до грудины.

— Ну пусть тогда зарплаты повысят.

— Сева, твои экономические познания крайне поверхностны, — Клюкса с умным экспертным видом поджимает губки и качает головой, — Повышение заработных плат не даст практического эффекта. На планете, стараниями самой корпорации, работающих граждан менее двадцати шести процентов. И их число постоянно снижается.

— Ну тогда я не знаю.

— Желаешь прослушать краткий вывод из аналитической справки?

— Валяй.

— Отдел Машинной Оптимизации корпорации…

— Кто? Отдел кого?.. чего?

— Машинной оптимизации… предлагает в корне пересмотреть планетарную финансовую стратегию и вообще отказаться от национальных валют.

— Ну… это уже перебор, — хмыкаю, — Ни одно государство на это не пойдет.

Клюкса еще продолжает что-то вещать мне в спину, но я уже захлопнул за собой дверь. Выхожу на улицу, добегаю до стеклянных фотоэлементных дверей, которые немедленно

раздвигаются, гостеприимно приглашая внутрь, успев измерить мне температуру, давление и провести экспресс-тест на сезонные заболевания. Захожу в магазин, привычным движением цепляю пластиковую продуктовую корзинку и, не глядя по сторонам, направляюсь к пельменному ряду.

Однако до пельменей дохожу не сразу, приходится пережидать, пропуская бредущих к кассам отоваренных покупателей. Натужно кряхтя, как волжские бурлаки, люди толкают перед собой переполненные жратвой телеги. «А что, конец света все-таки наступил?» — недоумеваю и поднимаю взгляд на людские лица. Их выражения и впрямь необычные, какие-то недоверчиво-радостные… но больше радостные… причем в какой-то разгульно-бесшабашной своей ипостаси.

Оглядываюсь по сторонам и обнаруживаю еще одну странность: никогда раньше я не видел такого количества магазинных покупателей, с таким увлечением рассматривающих товарные ценники. Сам я вообще на ценники не смотрю, потому что, во-первых, имею слабое зрение, а, во-вторых, ценников всегда в несколько раз больше, чем предлагаемых видов пельменей. А главное, на те пельмени, что имеются в наличие, соответствующий ценник все равно найти невозможно.

Так что я давно считаю это каким-то обще-магазинным заговором, устроенным для того, чтобы отбить у покупателей всякое желание узнавать цену приобретаемых пельменей. Но в этот раз так и быть изменю давней привычке. Окончательно меня подвигает на это один немолодой дядька, забыв про свою телегу, он переходит от одного ценника к другому с совершенно обалдевшим видом, читает, хмыкает, и даже что-то восклицает.

Ладно, чего там… чтобы лучше видеть, склоняюсь над обоймой белых квадратиков: «Пельмени домашние, цена за килограмм — 0.00 руб. Пельмени отборные, цена за килограмм — 0.00 руб…» И так дела обстоят со всеми пельменями. Изучив «цены» на пельмени, перехожу к холодильнику с полуфабрикатами, а потом к холодильнику с готовой продукцией. После спохватываюсь и оглядываю магазин совершенно другим взглядом. Кто-то громко требует администратора, кто-то не менее громко переговаривается и смеется. А один плешивый дедок подбегает и орет мне прямо в ухо:

— Вот те бабушка и коммунизм наступил!

Попав под общий настрой, накидываю чуть не полную корзинку пельменей. Останавливает одно простое соображение, в мою сиротскую морозилку больше не влезет. Потащив свой груз к кассе, обмозговываю предположение, что продажи холодильников сегодня должны взлететь до небес, людям ведь надо куда-то

распихивать то, что они нахапали.

Припомнив поговорку про то, где бывает бесплатный сыр, стоя в очереди перед кассой, успеваю выдвинуть конспирологическую теорию, что трюк с бесплатными продуктами могли выкинуть как раз производители холодильного оборудования.

У кассы с частотой 12 раз в минуту задаются одни и те же вопросы: «А это что, акция какая-то?» И затем неизменно следующий вопрос: «А сколько акция продлится?» Ни на первый, ни на второй вопрос кассиры не отвечают. С каменными лицами делают свою обычную работу.

Стоящий передо мной мужичок, явно не собирающийся помирать от скромности и затаривший элитного вискаря, копченых колбас и целую гору баночек с икрой, деловито выкладывает все это гурманистическое великолепие на черную резиновую ленту кассового транспортера.

На подчеркнуто сухое «здравствуйте» от кассирши, он отвечает таким многосмысловым «здрас-с-сте», что мне становится жаль женщину. Ну зачем глумиться-то еще? Дают тебе халяву, так бери и вали. Впрочем, мужичка мне тоже в какой-то степени жаль. Потому как, набрав столько деликатесов, тот вряд отдает себе отчет, из какой биологической протомассы на самом деле изготавливали и эту икру, и эти колбасы.

— Как будете оплачивать, картой или наличными? — вынужденно задает кассирша обязательный вопрос тоном, полным трагизма.

— Наличными, — сахарно-сиропным голосом ответствует мужичок.

— Ваш чек, пожалуйста.

— Чек? А давайте чек. Как же без чека-то? Чек мне нужен обязательно! — мужичок еще долго кривляется и никак не отходит от кассы, громко читая по чеку вслух нулевой итог стоимости покупок.

Выйдя из магазина с пакетом, набитым пачками пельменей, останавливаюсь и, задрав голову, смотрю в блеклое городское небо. «Вот уж действительно. Коммунизм подкрался незаметно».

Глава 2

Вернувшись в общагу и запихав пельмени в морозилку, решаю снова выйти на улицу. Права Клюкса, одурел тут сидеть в четырех стенах, а завтра мне нужно иметь свежую голову, завтра у меня защита диплома. Прогуляюсь немного, в нашем студгородке отличный тихий парк.

На пути к парку попадается аляпистый автомат с напитками. А что, от газировочки я бы сейчас не отказался. Нажимаю призывно подсвеченную кнопочку и провожу банковской карточкой по считывающему устройству. Автомат исторгает из недр банку напитка, не забыв заодно выжать из сомкнутых железных челюстей словно белый язык тонкую полоску чека с нулевой ценой.

М-да. Ведь что забавно. Бесплатно оно бесплатно, но учет и контроль никто не отменял. Добредаю до скверика, где вдоль беговых дорожек стоят уютные скамеечки, осененные тенью городских тополей, и с неудовольствием обнаруживаю, что сегодня здесь неожиданно многолюдно.

Протолкавшись между плечами и спинами людей, с трудом нахожу на одной из скамеек свободное место. Усаживаюсь и с предвкушением оттягиваю колечко на крышке. Со звуком «чкоупссс» банка откупоривается и выдыхает легкое облачко пара. Припадаю губами к запотевшему от хлада алюминию, делаю несколько жадных глотков, и только затем благосклонно уделяю внимание окружающему миру.

Соседями по скамейке оказались двое. Один, в полной выкладке пожарного с жаростойким шлемом на коленях обильно потеет. Еще бы, в такой погожий день непонятно, как он вообще терпит. Впрочем, пожарный себя успешно охлаждает, прикладываясь к двухлитровой пластиковой бутыли, зажатой в крупной пятерне со следами ожогов. Он с жаром что-то рассказывает своему собеседнику, суховатому седеющему гражданину в очках и деловом костюме, а тот внимательно слушает и предупредительно кивает, с готовностью соглашаясь со сказанным:

— Ну вот, — говорит пожарный, — Эт само, в кадровый отдел прихожу. Сидит там этот…

Пожарный защелкал пальцами, пытаясь вспомнить слово.

— Кадровик, — услужливо подсказывает гражданин в очках.

— Ну… хрен с ним, пусть будет кадровик, — не стал спорить пожарный, — Я ему, значит, сходу, эт само, мол вы права не имеете меня в отпуске держать. Третий месяц же уже пошел… а

этот мне, значит…

— Вероятно сослался на трудовой кодекс, — снова подсказывает гражданин.

— Ага. Точно, — подтверждает пожарный, — Ты, Денис Карлыч, сразу видно, рубишь в теме… во-от… и дует мне всю эту пургу про оплачиваемый отпуск. Типа мол работодатель право имеет…

Тут пожарный запрокидывает голову и заносит над раскрытым ртом свою пивную двушку. На пару с седеющим гражданином мы с уважением смотрим, как добрая половина бутыли ухает в горло пожарного упругими толчками. Наконец, пожарный отнимает от губ бутыль, выбрасывает смачную отрыжку и вытирает рот брезентовым рукавом.

— Ну и вот, — продолжает он, — А я ему говорю, право на труд в конституции прописано. И не тебе, крыса канцелярская, мне рот затыкать своими параграфами. А он мне, эт само, так вас никто не увольняет, никто на ваше право не покушается… зараза.

Досказав свою историю, пожарный очевидно исчерпался, выпустил пар, и замолк. Денис Карлович покивал головой и сказал:

— Вот и у меня, дорогой Михаил Иванович, тоже самое. Пятый месяц маюсь без работы. А закон на их стороне, можете не сомневаться.

— А вот им, — пожарный подносит к очковым стеклам Дениса Карловича красный кукиш, — Будем бороться за свои права.

Он решительно поднимается, будто собрался войти в зев ревущего пламени, надевает шлем и поднимает над головой плакат. Что написано на плакате мне со скамьи не видно, но примерный смысл понятен и так. Михаил Иванович напоследок поворачивается к оставшемуся сидеть собеседнику.

— А то ишь, вместо меня теперь какие-то дроны-задроны пожары тушить будут. Не бывать! — по причине надетого шлема с опущенным забралом голос его звучит утробно и даже чревовещательно.

Людская толпа двинулась вдоль сквера, выкрикивая грозные лозунги. Я обалдело таращусь на проходящих мимо поваров, полицейских, клерков, дальнобойщиков, кладовщиков и медработников.

— Ну а вы, молодой человек, тоже митинговать пришли? — вопрос Дениса Карловича вывел меня из оцепенения.

— Не, я случайно тут… — отвечаю неохотно.

Сам я собираюсь устраиваться в корпу программистом, и это одна из немногих оставшихся востребованными профессий, почти

не затронутых оптоволоконной гребенкой Нан Прохорыча, но распространяться о своих планах перед незнакомым человеком не имею желания.

— А скажите, — решаюсь задать вопрос, — Все эти митинганты не в курсе, что товары в магазинах стали бесплатными?

— В курсе… но ведь счастье не в деньгах, — Денис Карлович одаривает меня проникновенным мудрым еврейским взглядом и поправляется, — Не только в деньгах.

Допиваю газировку, сминаю банку и кидаю в мусорную урну. Побалансировав на ее краю, банка все-таки падает в траву. Увы, баскетбол никогда не был моим видом спорта. Из-за куста тут же выезжает мусорщик-дрон на гусеничном резиновом ходу, что-то нравоучительно пищит, закидывает мятую банку в закрепленный на спине бак и отъезжает на исходную.

— Вот так вот, — комментирует Денис Карлович, — Люди митингуют, а машины делают свое дело.

* * *

К защите диплома я готов на «все сто», но волнуюсь так, как могут волноваться только настоящие ботаны. Впрочем, у меня есть объективные основания для волнения. Я знаю, что на защите будут присутствовать люди из корпорации. Программисты им пока еще нужны, и я очень хочу получить эту работу.

Надеюсь, менеджеры корпы просто обязаны ухватиться за мою дипломную работу, посвященную защите баз данных, по той хотя бы причине, что один раз мне удалось перехитрить корпоративную защиту. Признаваться в этом конечно не собираюсь, но отдельные разработки в диплом включил и возможные подходы описал.

В универ приехал загодя, своей очереди дожидался в коридоре, трясясь от страха. Но когда меня вызвали, успокоился и собрался. В конце концов я точно знаю, на потоке я в числе лучших. Высокая комиссия слушала, не прерывая. Глава комиссии, старичок профессор, поощрительно кивал. А невзрачной наружности сумрачный мужчина с бейджем корпорации на груди не сводил с меня глаз. Когда я закончил, задали некоторые уточняющие вопросы, а затем попросили обождать в коридорчике.

Ждать пришлось недолго. Меня снова пригласили в зал, где проходила защита. Старичок профессор похвалил, сообщил, что ставит высшую оценку, и в конце добавил, лучась от

удовольствия, что представитель корпорации желает провести со мной собеседование.

С трудом сохраняя чинность и борясь с желанием пуститься в пляс, прохожу вслед за невзрачным мужчиной с бейджем в отдельный пустой кабинет. Мысленно я уже вижу себя зачисленным в штат, где ждет потрясающе интересная работа в коллективе лучших, а то и величайших, но… мужчина с бейджем запускает меня внутрь, прикрывает за собой дверь, поднимает тяжелый взгляд и говорит:

— Я представитель службы безопасности корпорации.

— А вы разве, не… — до меня начинает доходить, что разговор пойдет не о работе.

— Ну, скажем так, разговор пойдет не только о вашем трудоустройстве, — сообщает мужчина, будто читая мои мысли, — Мы за вами уже довольно давно наблюдаем. Теперь вот довелось, наконец, лично пообщаться с самим Мырхакаыром.

Особенно меня пугает вот это вот: «довелось, наконец», — капец… писец… приплывец. Назвав мой хакерский ник, мужчина расставил над «и» все точки. Подозреваю, я не побледнел даже, а посерел. Вот и все. Допрыгался. Не будет никакой работы. Еще и в тюрьму посадят.

Так-то я наслышан, что покушение на собственность корпорации не просто приравнивается к особо тяжким преступлениям, а даже с лихвой их переплевывает. Меня теперь даже нельзя будет пускать в одну камеру с убийцами и бандитами, потому что по сравнению со мной они не более чем мелкие нарушители общественного порядка.

— И что теперь будет? — спрашиваю упавшим голосом.

— Ну что вы, не нужно так переживать, — сумрачный мужчина с бэйджем делает вид, будто удивился такому моему преувеличенному испугу.

А я только теперь отмечаю, что на бейджике отсутствует имя/фамилия. От безопасника мой ошарашенный взгляд на его неподписанный бейдж не ускользает. Он усмехается и, окончательно сбивая меня с толку, вдруг начинает говорить почти отеческим тоном:

— Моя воля, я бы вас хоть завтра устроил по специальности, — сообщает он с сочувствием «доброго полицейского», — Все-таки мало кому удается взломать даже второстепенные файлы, а вы… наши парни до сих пор голову ломают. Как вам это удалось, а?

Ну вот, началось. Сначала будут вежливые вопросы. Потом пойдут допросы с пристрастием.

— Да, я, в сущности, случайно. Сам не ожидал, — подпускаю

в голос жалостливости и, как умею, изображаю раскаяние.

— Ну да, ну да. Ноль часов, ноль минут. Сверка атомных часов, — проявляет осведомленность «сумрачный бейдж», — И тем не менее. Сделано было красиво.

Я корчу кислую гримасу, должную означать, что ничего особо красивого там не было. Случайность мол — она случайность и есть.

— Ну-ну, не надо прибедняться и умалять свои способности, — миролюбиво предлагает «бейдж», — Я полагаю, таким талантливым молодым людям как вы, Сева… Можно мне вас так называть?

— Да, пожалуйста.

— Так вот, я считаю, таким талантливым молодым людям прямая дорога в корпорацию. К тому же вы командный игрок. Не так ли?

— Конечно, — подтверждаю с жаром, и даже сам в это верю, хотя все что я до этого делал, я делал в одиночку.

— К тому же по своему типу вы игрок защиты?

— В смысле? — к чему пытается меня подвести «бейдж» я пока не понимаю, но очень стараюсь.

— Как в футболе, — поясняет «бейдж», — Есть нападающие, есть защитники. У вас ведь и диплом посвящен защите баз данных. Вот я, например, по-вашему кто?

— Кто?

— Я стою на защите корпорации, потому что работаю в службе безопасности. И защита баз данных как раз проходит по моему ведомству. Почему бы иначе я проводил с вами собеседование? Так что, Сева, вы защитник?

— А-а, — прозреваю, наконец, — Конечно, я тоже защитник… — и задаю осторожный вопрос, боясь спугнуть свое счастье, — … вы меня берете программистом?

— Сева, вы невнимательны, — «бейдж» недовольно хмурится, — Я ведь уже сказал, будь моя воля, то хоть завтра бы вас устроил.

— Значит не берете?

— Я этого не утверждал.

После таких противоречивых заявлений другой бы на моем месте словил когнитивный диссонанс или попросту встал в ступор, но, как всегда в минуты стресса, во мне заработала программная логика Мырхакаыра.

— Тогда остается только один вариант. Вы меня берете, но не по специальности.

— В точку, — хвалит меня «бейдж» и смотрит с одобрением, — Ну, Сева, вы хотите работать на корпорацию?

— Да, хочу. Но я не понимаю, какой тогда с меня толк для службы безопасности. Я даже стрелять не умею.

Последние мои слова рассмешили сумрачного «бейджа», а меня его бесячий смех начинает злить. В конце концов, подозреваю, нет у него против меня прямых улик, иначе давно бы уже замели и не беседовали со мной в универских стенах.

— Послушайте, — чувствую себя сбитым с толку, — Я все равно не умею ничего другого, кроме как программировать. Что же вы от меня хотите?

— А вот голос повышать не надо, — «бейдж» перестает смеяться, в миг преображается, давит тяжелым удавьим взглядом, — Это ведь не я взламывал сервер корпорации. Хотите об этом поговорить?

— Нет, не хочу, — выяснять, какие именно улики имеет против меня корпа желания не имею.

— Вот то-то. Значит так. Пока будете трудиться на другом направлении. Заработаете положительную репутацию, проявите лояльность корпорации. И через какое-то время я переведу вас на должность программиста.

— Скажите хотя-бы, что делать нужно, — выбора у меня так и так нет, но все же нахожу в себе силы поинтересоваться, на что меня подписывают.

— Ничего особо сложного, а тем более противозаконного, — «бейдж» одаривает меня насмешливым взглядом, — Вам ведь не надо объяснять, какими темпами идет автоматизация производств? Думаю, не надо… но некоторые люди упираются, не хотят уступать роботам свои места, что, согласитесь, довольно глупо...

Припоминаю вчерашний митинг в сквере и беседу пожарного с клерком на скамейке. Что имеет в виду «бейдж», мне вполне понятно.

— ...так вот, для переориентации работников мы запустили новый проект под названием Випра, это сокращение от виртуального пространства, в котором людям предоставлены широкие возможности и новые перспективы. Ваша задача — проводить разъяснительную работу, знакомить людей с новым миром, подталкивать к новым направлениям для приложения своих сил. Понятно?

— Понятно, — отвечаю со вздохом, хотя мне ничего не понятно, — А по срокам? Долго мне этим заниматься?

— Сроки, Сева, как всегда, кратчайшие. Начальство подгоняет, а людей у меня не хватает. Вы поможете мне, я помогу вам. По рукам?

— По рукам.

* * *

Михаил Иванович радовался как дитя. Не зря он драл глотку на митингах и потел в жаростойкой пожарной униформе. Корпорация пошла на уступки, и вот впервые за три месяца вынужденного безделья он бодрым шагом идет на работу. Подходя к краснокирпичному зданию «пожарки», он даже начал напевать что-то веселое. Внутри в милых сердцу стенах его встречает дежурный офицер.

— Будь здрав, Иваныч. Что-то ты рановато, полчаса еще до начала твоей смены.

— И тебе, тащ майор, эт само, не кашлять, веришь, нет? Сил нету терпеть. За всю ночь глаз не сомкнул.

— Ну-ну, — отвечает «тащ майор» и как-то не очень весело усмехается, — Ты только, слышь, Иваныч, особо губу не раскатывай. Тут теперь изменилось все.

— Дак, я что, я с пониманием, — Михаил Иванович пребывает в несокрушимо хорошем настроении, — Нанотехнологии, все дела. Инструктаж под запись, ПТБ на зубок. Ну, давай, тащ майор, не томи душу. Показывай, что где.

— Ну… пошли, покажу тебе твое рабочее место, — со вздохом отвечает дежурный офицер.

Они идут такими знакомыми, такими родными коридорами. Иваныч вдыхает привычные запахи и блаженно улыбается. У дверей спортзала, переполняющие Иваныча чувства не удерживаются в тесных телесных границах и выплескиваются наружу:

— О-о, спортзал, родимый! Что, тащ майор, думаешь, я за три месяца форму потерял? Да не вопрос, пятьдесят отжиманий, двадцать подтягива… это что за хрень?!

Весь спортивный зал под завязочку уставлен медицинскими модулями, в каких тяжелобольные проходят курс реабилитации. Иванычу даже вспомнился запах больницы, где он проторчал три недели, получив ожоги второй степени.

— Нас тут что, в госпиталь превратили?

— Иваныч, не нагнетай, — с тоской в голосе говорит офицер, — Самому муторно. Ты хотел инструктаж? Вот тебе инструктаж. Значит так. Это игровые симуляторы для отработки навыков пожаротушения и внештатных ситуаций.

— Какие еще симуляторы? — ошалело переспрашивает Иваныч.

— Иваныч, не тупи. Такие симуляторы. На каких мы четыре раза в год проходим курс переподготовки и повышения квалификации. Только эти усовершенствованные. Дают ощущение

полного погружения в виртуальную реальность. Понятно теперь?

— Понятно, — Иваныч начинает смурнеть, догадываясь, какую иезуитскую подставу придумала для него корпорация, — И надолго меня туда?

Офицер криво усмехается:

— Боюсь, мы теперь службу только так и будем проходить.

— Да, что это за разводняк? — не выдерживает пожарный, взревывая, как сирена, — Мы за что боролись, а?

— За что мы боролись, на то и напоролись, — резонно отвечает дежурный офицер, — Все, Иваныч. Раздевайся до исподнего. Шмотки в тумбочку и в люльку. Твой модуль номер четыре. Мне идти надо. Сейчас остальная смена подтянется.

Глава 3

НЕДЕЛЯ 1 ДЕНЬ 4

Ни в каких кошмарах мне не снилось, что рабочий день будет начинаться именно так. А сегодня он уже четвертый. Я не сажусь перед монитором, я ничего не программирую. Как и позавчера и вчера приезжаю в бизнес-центр корпы, поднимаюсь в лифте на семнадцатый и прохожу в двести сорок вторую закрепленную за мной кабинку.

Полностью раздеваюсь и укладываюсь в гробоподобную капсулу вирт-погружения. Крышка с легким жужжанием медленно закрывается, меня проглатывает кромешная тьма, а затем перед взором появляются неоправданно яркие, режущие глаз светящиеся цифры: 10… 9… 8… …3…2…1. Вслед за цифрами всплывает надпись: «*Погружение в Випру успешно завершено, вы можете покинуть капсулу*».

Крышка снова открывается, и я выбираюсь из капсулы, кажется, будто бы обратно, кажется, будто бы в ту же самую кабинку. Ничем она не отличается от реальной кроме одного. В тумбочке, куда я укладывал одежду, шмотки не мои. В тумбочке меня дожидается принятый в корпе костюмчик темного синего цвета.

Одеваюсь в костюмчик и проделываю обратный путь до лифта. Если бы я не знал заранее, что этот лифт, гад, виртуальный, ни за что бы не поверил. Как и все, что я вижу, щупаю, слушаю и нюхаю от реала не отличается ничем. Молодец Нан Прохорыч, прямо осуществил прорыв в вирт-технологиях.

Конечно, при детальном знакомстве некоторые отличия Випры от реала все-таки находятся, но исключительно в лучшую сторону. Небо синее, трава зеленее, и вообще больше растительности, в которой не замолкает ласкающие небалованный городской слух чириканье, щебет и стрекот.

По улицам прогуливается доброжелательная молодежь в основном пока из коперей (компьютерных персонажей, которые в отличие от аватаров настоящих людей являются полностью программным порождением).

Отдельным пунктом стоит отметить, что девушки коперки все до единой красотки и с готовностью идут на контакт, и в отличие от морально устаревшей Клюксы моей недалекой, с легкостью способны поддержать вполне содержательную беседу… подозреваю, с ними можно не только беседовать, уж больно они приветливы, безотказны и приятны на ощупь… ну да, здоровался с некоторыми за руку… исключительно в целях эксперимента.

Еще одно приятное новшество, которое я обнаружил в Випре не сразу, — спальные районы разработчики переделали под средневековые кварталы в фэнтезийном ключе. Таверны, в которых заправляют кряжистые гномы, оружейные лавки свирепых орков, башенки магов, где можно приобрести магические эликсиры, и прочее в том же духе.

Игровой интерфейс удобный, информативный и при этом ненавязчивый. Единственное, что можно счесть халтурой разработчиков, — интерфейс взят целиком из какой-то игры в стиле меча и магии. Обо мне, к примеру, система сообщает, что по расе я человек, по типу персонажа — охотник, а также у меня есть шкала выносливости, показатель силы и прочая бесполезная ерунда.

Из общественного транспорта в Випре только порталы пространственного переноса, но представляют они собой столь удобный сервис, что сразу становится ясно, ни трамвай, ни метро здесь не приживутся. Понатыканы эти порталы на каждом перекрестке и в пользовании весьма просты. Подходишь к портальной платформе, набиваешь точку переноса и через мгновение выходишь уже из другого портала, того, который ты указал. Одним словом, всем хороша Випра, кроме одного, — дурацкой работы…

В первый рабочий день мне пришлось сидеть в виртуальной пивнухе с виртуальным пивом и выслушивать излияния мающегося от безделья инспектора дорожного движения. Оно и понятно, ГИБДД-эшный инспектор, ненужный ныне в реале, и здесь в Випре полезен как шахтеру парашют.

Автомобилей здесь нет по определению, и когда неспособный существовать без любимой работы инспектор предпринял смелую попытку «порегулировать» движение пешеходов у портала на перекрестке, его грубо обругали и попросили пойти туда, куда многих посылают, но ни один не дошел.

Я предложил инспектору «забить» по той причине, что никто его труда не ценит, да чего греха таить, никогда и не ценил. А когда инспектор полюбопытствовал, чем же тогда ему заняться, я, согласно должностной инструкции, сагитировал его отправиться в випровский лес, где вообще нет никаких дорог, зато водятся всякие монстры, чьи черепа давно скучают по его полосатой дубине. Не знаю, последовал ли инспектор моему совету, но выполнение квеста мне засчитали.

Потом встречался тоже в пивнухе, но уже с бывшим водителем маршрутки, а потом в кафе с женщиной кассиром, чей труд тоже нафиг никому больше не нужен ни в Випре ни в реале. И всем в соответствии с выданным квестовым заданием давал в

конце разговора один и тот же совет, забыть про свою работу и отправиться навстречу новым приключениям.

Сколько мне еще заниматься этой дурной агитацией неизвестно, одно ясно, людей, что цепляются за старую работу очень и очень много. Пока лифт везет с семнадцатого этажа на третий, где сидит мое начальство, вызываю системный профиль, просматривая его в черт знает какой по счету раз:

Уровень: 1

Раса: человек

Тип персонажа: охотник

Умения: Благодарный слушатель. Игроки и копери охотно делятся с вами своими историями, так как считают вас безобидным человеком.

Следующий уровень развития умения: Приятный собеседник

Интересно, это меня Бейдж так подколол, или система сама автоматом определила, что все вокруг считают меня безобидным человеком? Имени непосредственного начальника я так и не узнал, а потому продолжаю про себя называть его Бейджем. Не, в общем-то я и сам себя считаю человеком безобидным, но все равно обидно, что именно это качество определили, как основную черту моей личности.

Так-то заходить непосредственно в офис мне не обязательно, все задания можно получать через внутренний интерфейс, но у меня для посещений офиса появилась веская причина, и причина эта имеет имя — Ксюша.

Ксюша учится на третьем курсе пединститута и устроилась к Бейджу на подработку «секретарствовать» в надежде, что впоследствии корпорация оценит ее старания и возьмет на постоянную работу. Уже в этом я вижу в ней родственную душу.

Впрочем, для меня главное, конечно, не это. Ксюша сразу и не сходя с места сразила меня своей красотой и живым обаянием, которого не сможет сымитировать никакая коперка, даже самая продвинутая. Кстати, своих работников корпа оцифровывает в своем настоящем облике, и ни о каких улучшениях внешности не может быть и речи.

Обычно я совсем не знаю, как вести себя с девушками, особенно с красивыми, но Ксюша совершенно непринужденно сама меня разговорила, и со мной случилось что-то вроде поведенческого программного сбоя. Забыв о своей природной застенчивости уже через пять минут после знакомства я в красках расписывал Ксюше митинг трудящихся, и даже, как мне кажется, довольно артистично изобразил пожарного Михаила Ивановича, показывая, как тот выпил одним залпом пять литров пива… ну да, приукрасил немного…

— Ксюша, привет, — захожу в приемную, вижу эту чудесную девушку, и рот сам собой расплывается в улыбке.

— Здравствуй, Сева, — Ксюша отрывает взгляд от громоздкого монитора.

— Ого, — поражаюсь, — Это что за мастодонт? У тебя же вроде вчера был плоский монитор? — я еще в первый день удивился, что в Випре, уж не знаю зачем это понадобилось разработчикам, вся оргтехника сильно устаревшая, но это чудище «не лезет» ни в какие рамки.

— И не только монитор, — Ксюша переходит на шепот заговорщика, — Ты на принтер посмотри.

— Это называется матричный принтер, — скребу затылок, — Я думал, такие бывают только в музеях электроники. А раньше какой был?

— Еще вчера был лазерный, тоже не новье, но... и со всей остальной техникой тоже самое. Сева, как ты думаешь, что все это значит?

— Ты имеешь в виду деградацию техники?

— Да.

— Понятия не имею, — выпячиваю нижнюю губу, — Одно могу сказать. Если в Випре что-то происходит, значит это кому-нибудь нужно. Кстати, о «ком-нибудь». Можно рискнуть и спросить у нашего босса.

— А рискни, — подначивает меня Ксюша и лукаво прищуривает глаз.

— Вот возьму и рискну, — тут мне приходит сообщение на внутреннюю почту, и я вынужден отвлечься, — Ксюша, извини, мне тут почта пришла.

Открываю сообщение и, чтобы девушка не заскучала, читаю вслух:

— Вам предложено принять задание. Вид задания: социальное… ну, мне других и не выдают. Так что там дальше? Награда. Ага, горсть медяков. Штраф за отказ. Отказ невозможен, — перестаю читать и картинно хмурюсь, — Ну что за канцелярский стиль? «штраф за отказ… отказ не возможен». Совсем разрабы расслабились.

— Завидовать чужому счастью нехорошо, — Ксюша шутливо грозит мне пальчиком, намекая, что сам я здесь трудоустроен не на должность программного разработчика, — Что хоть за задание?

— Так, читаю... Пригласить офицера пожарной службы с ником «Иваныч» на охоту в северный лес… о, кажись, мой старый знакомый. Я тебе рассказывал про него… занятный дядька.

— Везет же некоторым, — Ксюша со вздохом подпирает щеку

кулачком, — Кто-то на охоту собрался, а я тут сиди одна одинешенька и жалобы от населения принимай.

— Слушай, а давай я тебя тоже на охоту отпрошу. Хочешь?

— Хочу, конечно.

— Тогда решено. Иду к боссу, — сдвигаю на лоб воображаемую шляпу и поднимаю руку, будто в ней пистолет, — Пришло время решительных действий, детка.

В ответ Ксюша козыряет двумя пальцами, а я, не дожидаясь, когда иссякнет запал решимости, широким шагом подхожу к двери начальственного кабинета. Уже собираюсь постучать в нее, но в последний миг останавливаюсь и на цыпочках возвращаюсь к секретарскому столу:

— Ксюша, а ты часом не знаешь, как зовут нашего Бейджа, то есть я хотел сказать босса? — спрашиваю шепотом.

— Не-а, я слышала только про какое-то корпоративное правило. Начальники не называют имен, а высшее руководство даже лиц не показывает.

— Вот те раз, — задумчиво тру подбородок, — Начальство безымянное, а верхушка и вовсе безликая. А как тогда они документы подписывают, если имена скрывают?

— Там какой-то отдел машинной оптимизации все подписывает. Сева, я сама толком не знаю.

— Ну, и ладно. Меньше знаешь, крепче спишь, — снова подхожу к двери безымянного начальника и, наконец, стучу.

— Можно к вам? — спрашиваю, просунув голову в приоткрытую дверь.

— Заходите, Сева, — разрешает Бейдж, — Слушаю.

— Мне тут э-э…задание поступило, — начинаю, — Пригласить на охоту.

— Да. Я в курсе. И что?

— А как мы на охоту… того… без ружья?

— Ах, да, вы правы, — Бейдж на несколько секунд переключается вниманием на собственный внутренний интерфейс, и система оповещает, что на мой «игровой» счет поступили денежные средства, — Прикупите что-нибудь сами в игровом квартале.

— Благодарю. А мне тоже?

— Что тоже?

— Ну, на охоту идти?

— А почему и нет? — Бейдж сама благосклонность, — Хорошая идея. Сходите обязательно.

— А можно я еще Ксюшу с собой возьму? Все равно она в офисе от скуки мается.

— Берите… берите и Ксюшу, — разрешает Бейдж, —

Адаптация к Випре идет неплохими темпами, так что подтирать сопли каждому безработному уже необязательно. У вас все?

— Да, все. До свидания, — поспешно удаляюсь, так и не решившись спросить о причине странной деградации техники, и аккуратно прикрываю за собой дверь.

Тем не менее из кабинета начальника выхожу, лучась от гордости так, будто вышел из клетки, где держат голодного тигра, и остался живым. Ксюша, узнав, что ее берут на охоту, беззвучно хлопает в ладоши и кричит шепотом троекратное «ура», после чего, не теряя времени, мы выскакиваем на улицу.

— Как все прошло? — спрашивает она уже вслух, имея ввиду посещение начальства.

— По-моему он только рад был от нас отделаться, — отвечаю честно, — Даже выделил пятьдесят монет на приобретение оружия.

— Ух, класс. Будем «колбасить» монстров, — заявляет Ксюша кровожадно. Хотя сама она, судя по системке, — маг целитель, к тому же уровень у нее первый.

— Тогда сначала убалтываем Иваныча, а потом в игровой квартал за оружием.

Вот нисколько не удивила меня система, сообщив, что искать Иваныча следует в пивнухе. Мы воспользовались порталом и через несколько минут входим в заведение, дающее приют разочарованной мужской, а подчас и женской части населения Випры. Иваныча обнаруживаем сразу. Он сидит за столиком в гордом одиночестве, сдувая с литровой кружки пенную шапку. Перед ним уже стоит несколько таких же «полноразмеров» уже опустошенных.

— Здравствуйте, Михаил Иванович, — робко останавливаюсь в нескольких шагах от его столика. Ксюша застенчиво выглядывает из-за моего плеча.

Михаил Иванович, облаченный в форму пожарного образца позапрошлого века, поднимает на меня тяжелый мутный взгляд.

— Э-э. Извини, браток. Лицо мне твое знакомо, а вот как звать не припомню.

— Меня зовут Сева. Мы с вами на митинге тогда встречались в скверике возле института. А это Ксюша.

— Уважаю! — с жаром произносит пожарный и бьет пудовым своим красным кулаком по столу, — Люди должны бороться за свои права.

Дабы не ронять незаслуженно обретенного в глазах Иваныча авторитета, я не стал ему говорить, что на митинге оказался совершенно случайно. Мы с Ксюшей подсаживаемся за его столик, и я даже вынужденно соглашаюсь выпить за права

трудящихся.

Ксюша заказала сладкий коктейль в высоком бокале и тянет его через трубочку. Я выдул целую литровую кружку пива. От выпитого в голове загудело, но как бывает с редкопьющими людьми, захмелев, я решил почему-то, что остался совершенно трезвым.

— Михаил Иванович, — любопытствую у пожарного, не замечая, что у меня заплетается язык, — Как вы умудрились так набраться этим пивом? Оно же виртуальное.

— Напиться очень хотел, — отвечает Иваныч с пьяной откровенностью, — Сева, ты тоже должен со мной напиться. Ты мне нравишься, давай на брудершафт.

Мы выпиваем на брудершафт и договариваемся, что отныне для меня нет никакого Михаила Ивановича, а есть просто Иваныч, с которым я на «ты».

— А все же, Иваныч. Ты чего запил? Из-за работы?

— Да какая это работа, Сева? Это, эт само, издевательство. Ладно еще мы тушим пожары ненастоящие. Я бы счел за отработку навыков пожаротушения. Но когда все стало устаревать на глазах… каждый день здесь что-то устаревает, в то время как там, это само, в реале, — Иваныч почему-то потыкал пальцем вверх, видимо полагая, что Випра по отношению к реальности является нижним миром, — Там наоборот все совершенствуется с огромной скоростью.

— Так, я кажется понял, почему техника деградирует, — переглядываюсь с Ксюшей, — Чтобы сделать нас отсталыми и непригодными для работы в условиях бешеного прогресса. Реальный мир прогрессирует, а мы вместе с Випрой откатываемся в прошлое. И с каждым днем этот разрыв только усиливается. Что тут скажешь. Умно.

— Вот именно, — Иваныч поднимает руку, привлекая разносчицу, — Сева, давай еще по одной.

— Не, Иваныч, я не пью. Мне еще на охоту сегодня. Как я буду стрелять в таком состоянии, если я до этого ружья в руках не держал.

Иваныч вяло отмахивается и принимает у подошедшей девушки еще две кружки:

— Я тебя научу. Ничего сложного.

— Иваныч, ты лучший. Пойдешь со мной на охоту? Без тебя у нас все зайцы разбегутся.

— Пойду, — пьяно соглашается Иваныч, — Давай, по остатней и в путь…

Как только мы выходим на улицу, опьянение из голов начинает стремительно выветриваться. Хвала виртуальным

технологиям воздействия на сознание, уже через пару минут мы совершенно трезвы без всякого намека на похмелье. Вот бы в реале так!

Я даже тревожно поглядываю на Иваныча, вдруг как он трезвый посчитает охоту забавой, недостойной взрослого человека. Но Иваныч своего мнения не переменил, даже наоборот, предложил позвать еще одного нашего общего знакомого, Дениса Карловича.

— У него те же беды, — поясняет Иваныч, — Говорит, такими темпами через несколько дней весь учет придется вести на ручных счетах. Денис Карлыч у нас, эт само, человек тонкой организации, такие подставы от корпорации его сильно оскорбляют.

— Похоже этого «Корпа» и добивается, — соглашаюсь, и не успев заверить Иваныча, что против компании Дениса Карловича ничуть не возражаю, как система выдает мне квест пригласить на охоту и его тоже. Вот так вот. Большой брат следит за нами.

Глава 4

Иваныч списался с Денисом Карловичем по внутреннему чату и, чтобы не терять времени, договорился с ним встретиться прямо в игровом квартале. А потому в оружейную лавку мы входим уже вчетвером. Денис Карлович, узнав, что идет на охоту, первым делом сократил свой игровой ник, превратившись в Декара, как он выразился, в честь одного мыслителя, обогатившего философию довольно очевидным утверждением: «я думаю, следовательно я существую».

Бегло оглядев ассортимент лавки, понимаю, что никакого ружья мы здесь не купим, в лучшем случае арбалеты. А ознакомившись с ценами, вынужденно признаю, на пятьдесят монет вооружить свою «миниармию» из трех человек, мягко говоря, не получится… так-то у нас даже на один приличный лук денег не хватает. Бейдж — скряга, я сразу это подозревал.

Ладно, чего там. Будем выкручиваться. Ксюша, как «маг-целитель» на первых порах вполне может обойтись без волшебного посоха. На низких уровнях он почти ничего не дает. Тоже самое относится и к Декару, который оказался «светлым магом», насылающим усиливающие заклинания на дружественные войска. Уровень его, как нетрудно догадаться, тоже первый. Мне бы лук, наверное, подошел, я ж по системе — «охотник», но покупать предлагаемую за пятьдесят монет дрянь не хочется.

Из всей нашей четверки реальную боевую силу представляет только Иваныч, светлый паладин аж целого третьего уровня. «Паладины имеют естественное сопротивление огню» — пояснил тот с профессиональной гордостью. Исходя из этого, на все деньги покупаю ему простенький меч и круглый деревянный кособокий щит.

— Зато у тебя одного будет усиленная группа поддержки в лице целителя и светлого мага, — «по-отечески» напутствую Иваныча, вручая дешевый паладинский набор, — Теперь все зверье наше.

Иваныч принимает средневековые орудия боя с нордической невозмутимостью. Походу с подставами от корпы свыкся настолько, что про ружье даже заикаться не стал.

— А скажите, уважаемый, э-э… Арах, — считываю имя орка торговца со всплывающей подсказки, — Можете нам посоветовать, где поохотиться?

— Вам, — орк тридцатого уровня обводит всю нашу компанию тяжелым взглядом и выдает вердикт, — В песочнице!

— после чего начинает ржать, — Серьезно, ребята, не обижайтесь. Так называется локация для начинающих.

— А-а, одно уточнение, — прерываю орка, — Нам по заданию указан северо-восточный лес.

— Нет проблем. Ловите маркер, я вам пометку на карте поставлю, так искать проще будет.

— Надо же, — хмыкает Иваныч, выходя из лавки, — Если тут орки такие остряки, так эт само, чего ждать от гномов с эльфами.

— Все что угодно, я полагаю, — со вздохом отвечает Декар, — Все что угодно.

Портал переправил нас к широким воротам, олицетворяющим по всей видимости восточный въезд в город. Дальше отправляемся пешком, благо далеко идти не нужно. «Песочница», как наиболее простая и комфортная локация, располагается недалеко от въезда, крайнего городского оплота цивилизации, где стоят высокоуровневые стражи, под чью защиту можно сбежать, и алтарь, к которому можно привязать точку возрождения на случай гибели.

— Иваныч, готовь щит и меч, мы на месте, — предупреждаю нашего паладина, получив системное оповещение, что мы вступили в локацию, где на нас могут напасть злобные хотя и низкоуровневые монстры, бестиарием внутренней справки отнесенные к типу: «мир насекомых», — Занимаем боевое построение: Иваныч впереди, Ксюша, Декар — десять шагов позади Иваныча. Вы — маги, вам к монстрам лучше не приближаться, с одного удара сольетесь.

Вскоре попадается первый «монстр», — муравей второго уровня. Всем он муравей самый обычный кроме размера, этот — с собаку. Я запуливаю в него шишкой. Не попал, но внимание привлек. Муравей разворачивается в нашу сторону и семенит навстречу, недовольно шевеля жвалами. Иваныч принимает насекомое на щит и начинает рубить мечом. Декар выдает на пожарного короткую цепочку своих немудреных усилений и переходит в разряд зрителей, в дело со своими «лечилками» вступает Ксюша, мне и вовсе остается только наблюдать.

Бой, что неудивительно, получается скоропостижным, всего восемнадцать секунд, я, как человек педантичный, не забыл включить таймер… второй уровень муравья против третьего уровня Иваныча да еще с магической поддержкой. За бой пожарный потерял двенадцать процентов жизни. С муравья упали крохи опыта, что разделились поровну на всех членов отряда, и из крох превратились и вовсе в песчинки. В качестве добычи падший муравей оставил после себя одну единственную монету.

— М-да. Не густо, — резюмирую, — Ксюша, какой расход

маны?

— Сорок процентов, — она глянула во внутренний интерфейс.

— Так, значит хватило бы еще где-то секунд на двадцать пять — тридцать боя. Неплохо. А у вас Декар?

— Сева, давай на «ты», — предлагает Денис Карлович.

— Ок, — соглашаюсь, — будем на «ты».

— Сразу расход был шестьдесят процентов, но потом за время боя мана восстановилась до половины. Мои заклятия действуют по одной минуте, так что еще на одно усиление скопить успел бы.

— Ну что ж, однозначный вывод, — подвожу итог, — Надо искать противников посерьезней. Будем понемногу смещаться на север, если верить справке, усиление монстров по уровням именно в том направлении.

Сказано — сделано. Мы сдвигаемся на север. Начинают попадаться не только муравьи. Жуки, черви, пауки и прочая живность, мечта энтомолога без микроскопа, — твари крупные. Уровни тоже пошли посерьезней, что отряду придало азарта, а мне осмотрительности. Озвучиваю экспертное заключение, что монстров выше пятого уровня тягать пока не стоит. Спорить со мной никто не собирается, все и так видят, что пятый уровень противника Иваныч вытягивает почти на пределе.

Тем не менее промысел налаживается, постепенно набирая конвейерные обороты. Мой пристальный пригляд больше не требуется, каждый свою задачу отрабатывает четко, и я переключаюсь на внутренний интерфейс. Толку в этих сражениях с меня ноль, а пробудившийся Мырхакаыр требует скрупулезного матанализа.

Для начала заглядываю в графу умений, система настойчиво подмигивает о наличии произошедших там изменений. Увы, ничего полезного, во всяком случае в деле истребления насекомых монстров, там не оказалось. За привлечение на охоту троих человек сразу я проскочил «приятного собеседника» и получил следующий уровень своего единственного пока умения: из «благодарного слушателя» перешел в разряд «душа компании».

Система так же оповещает, что дальнейшее совершенствование умения приведет меня к званию «убедительный переговорщик». Бред какой-то. Какой из меня к лешему переговорщик? Единственной пользой от этого умения можно назвать больший, чем у остальных людей, уровень доверия среди коперов.

Одно только, что в городе вся коперь и так к людям лояльна дальше некуда. Возможно на высоких ступенях развития умения коперы при моем появлении вообще будут падать ниц и начинать

на меня дружно молиться, но к подобной дешевой славе я чего-то не стремлюсь, да и пользы в ней не вижу.

Залезаю во вкладку своих боевых умений. Не, вся эта игра меня не затягивает, я так-то всегда мечтал программировать игры, а не играть в них, но оставаться обузой для отряда неприятно, а кроме того Ксюше охота явно нравится, что для меня тоже аргумент… причем не из последних.

Как оказалось, система не обделила меня, оставив с одним единственным социальным умением, и чтобы активировать умение боевое, просто нужно сделать выбор между стрелком и скрытником. Первый получает умение стрельбы, второй — невидимости и ножевого боя. Выбираю стрельбу, ну вот такой я деликатный человек, не люблю заходить людям за спину с намерением коварно в нее ударить, а лук рано или поздно появится.

Дальше начинаю высчитывать алгоритм накопления боевого опыта, благо игровая справка секрета из этого не делает. Он довольно прост. Игрока первого уровня система исходно наделяет сотней единиц опыта, и для достижения второго уровня, нужно набрать еще сто. Для третьего уровня нужно двести опыта, для четвертого — четыреста, для пятого — восемьсот и так далее. Таким образом, чтобы достичь каждого следующего уровня нужно удвоить количество уже имеющегося опыта.

С ботанской старательностью составляю подобие таблички:

1 уровень 100 исходного опыта.

2 уровень 100 добрал + 100 имеющегося = 200

3 уровень 200 добрал + 200 имеющегося = 400

4 уровень 400 добрал + 400 имеющегося = 800

5 уровень 800 добрал + 800 имеющегося = 1600

Даже если ты достигнешь «сто-питцотого» уровня, будет сохраняться тоже правило, для получения «сто-питцот первого» придется набрать столько же опыта, сколько ты набрал за все предыдущие.

Это дает возможность прийти к любопытному заключению. Два игрока для получения «сто-питцотого» уровня в сумме должны заработать столько же опыта, сколько один игрок для достижения «сто-питцот первого», четыре игрока «сто-питцотого» равны по объему опыта одному игроку «сто-питцот второго». Этот числовой ряд не трудно продолжить и дальше.

При этом, преимущество игрока сто-питцот второго перед игроком сто-питцотого столь несущественно, что его даже рассматривать бессмысленно. Из этого делаю простой вывод: любому отряду наиболее рационально распределять опыт среди своих членов равномерно, чтобы все они имели одинаковые

уровни. Ибо такой подход при одном и том же объеме группового опыта дает наиболее высокий средний уровень всей группы.

А значит, во-первых, автоматическое равное распределение опыта на группу — математически наиболее эффективное, во-вторых, скорее всего мы догоним Иваныча по уровням еще до того, как он возьмет четвертый.

От расчетов меня отвлекает поднявшийся шум, какой бывает, если нападающий обошел защитников и вышел с вратарем один на один. Оказалось, Иваныч вступил в противостояние с огроменной паучихой шестого уровня. Шкала здоровья его просела в тревожный оранжевый сектор, Ксюша и Декар уже слили на Иваныча всю ману и отыгрывают азартных болельщиков.

А болеть есть за что. За время боя Иваныч срубил паучихе все четыре правые ноги, поэтому двигаться она может только в круговую, как трактор на одной гусенице. Это позволяет светлому пожарному паладину уворачиваться от смертельных укусов и ядовитых плевков.

Какое-то время было непонятно чья возьмет, но тут у Ксюшы и Декара восстановились минимальные единицы маны, чтобы сотворить на Иваныча малое исцеление и заклятие выносливости, что и склонило чашу весов в нашу пользу. Испустившая дух паучиха порадовала добычей. С нее в отрядную копилку упало пять монет и пузырек с ядом. А еще привалило прилично опыта. Я, Ксюша и Декар перешли на второй уровень. Иваныч ожидаемо остался на третьем.

Возвращаюсь к справочным материалам. Хочу выяснить, сколько опыта идет с поверженных монстров? Формула и здесь проста: один процент накопленного противником опыта переходит к победителю. При этом монстры, как и любые другие игровые существа, обусловлены тем же самым алгоритмом его накопления.

Монстр шестого уровня имеет вдвое больше опыта, чем монстр пятого. Значит с паучихи шестого уровня мы поимели опыта как с двух противников пятого, или как с четырех противников четвертого. Отсюда еще один вывод: валить толпой одного сильного монстра выгоднее, чем в одиночку валить слабого. Арифметическая прогрессия в увеличении количества бойцов отряда дает геометрическую прогрессию набора опыта от более высокоуровневых противников. Однозначно, боги любят большие батальоны.

— Сева, не спи, замерзнешь, — весело кричит Ксюша и выдает пару плясовых коленец, — Гляди, какого червя Иваныч завалил. Нарезал как колбасу.

Нехотя отвлекаюсь от теоретических изысканий и с сомнением оглядываю жутковатое месиво. Если оно и могло напомнить нарезанную колбасу, то нарезанную плоскогубцами… да… или, скажем, кайлом ее «нарезали».

— Впечатляет, — отзываюсь дипломатично.

— Ты лучше погляди, какая добыча с него выпала, — Ксюша протягивает неопрятную деревяшку, напоминающую палку-копалку из учебника древней истории.

Вздыхаю и вчитываюсь в характеристики: «Плохой лук новичка. Плюс пять единиц урона при стрельбе».

— Отлично, — пытаюсь изобразить бодрость и задор, — Теперь и от меня будет хоть какой-то толк.

Толк оказался так себе. Поскольку колчана у меня нет, а к луку прилагается одна единственная стрела… ну, правда, после пуска эта стрела, как возобновляемый боеприпас, снова появляется в руке, но только через полминуты. Так что, единственный прок от меня теперь заключается в том, что Иванычу больше не нужно самому бегать за монстрами. Я стреляю в монстра, и потревоженное насекомое прибегает само. Этим мой вклад в сражение как правило и ограничивается.

Тем не менее охота удалась. Все добрались до пятого уровня. На кармане у каждого звенит приличная горка монет. После их подсчета Иваныч почесал в задумчивости затылок:

— Пятнадцать золотых монет. Эт само, я столько получаю за три дня беспорочной службы.

— И при том еще учти, что это был первый день, — радостно добавляет Ксюша.

— Погоди, Иваныч, — встреваю, — На кой тебе игровые деньги? На виртуальное пиво, что ли?

— Не скажи, Сева. С виртуального пива, это само, голова не болит, и трезвеешь по желанию. Для меня так самое оно.

— Дела-а, — честно сказать, я искренне полагал, что наша охота — забава на один день, — Так что стало быть завтра опять на охоту идем?

— Канэшна, дарагой, — подтверждает пожарный, зачем-то переходя на кавказский диалект, — Идем, эт само, без разговоров.

— Всяко лучше, чем в офисе киснуть, — поддерживает Ксюша.

— Я тоже «за», — подает голос Декар, — У меня тут на пятом уровне открылось неплохое заклятие. Заколдуем нашего Иваныча в былинного богатыря.

Понимаю, что отговорить их не получится и остается только возглавить. Для начала озвучиваю итог своих математических изысканий на тему «больших батальонов» и предлагаю завтра с

утра сманить на охоту всю пожарную команду. Однако горячего отклика моя идея не получает. Все считают, что отряд уже сдружился и сработался. Количество, равно как и состав его участников всех устраивает.

— Ладно, Сева, эт само, — все же соглашается Иваныч, — Познакомлю тебя с завтрашней дежурной сменой. Но не седня. Эт само, на седня с меня хватит.

Добираемся до городского портала, и Иваныч настаивает на посещении пивнухи, приводя тот неопровержимый довод, что он сегодня мечом намахался до полной горловой засухи, а не составить ему компанию с нашей стороны будет не по-дружески. Воротные стражи посоветовали нам гномий трактир в игровом квартале, заверив что там и вкуснее, и дешевле, чем в центре, и оказались правы.

Трактир речного гнома оказался расположен на улице героев Междуречья недалеко от уже известной лавки орка Араха. Местечко и впрямь популярное, даже пришлось выискивать свободный столик. Усевшись, не без интереса разглядываю посетителей. До сего дня в игровом квартале я не бывал, а потому был удивлен, обнаружив, что здесь собрались именно игроки: воины, маги, паладины и все остальные. Уровни у всех пока невысокие, все-таки Випра существует меньше недели. Но уже становится понятно, есть люди, которые ходят сюда именно играть, а не работать.

Из вежливости выпиваю с Иванычем кружку пива, кстати очень вкусного, а за компанию с Ксюшей заказываю печеные на гриле фирменные гномьи колбаски. Декар, как человек непьющий пожелал окрошки, и после заявил со всей убежденностью, что такого «правильного» кваса он уже очень давно не пробовал. В общем посидели хорошо и с удовольствием. Но как только Ксюша дала понять, что ей пора, я тут же вызвался ее провожать.

— Провожать? — переспрашивает она, бренча ложечкой по чашке с мороженным, — А ты где меня провожать собрался в Випре или…

— Везде, — сообщаю убежденно, — Я так понимаю, наши виртkапсулы в одном здании, потому что мы работаем в одном офисе.

— Ну, тогда встречаемся у входа, — после некоторого раздумья говорит Ксюша и исчезает, видимо нажав на выход из Випры.

Глава 5

Сделав смелое заявление, что готов провожать Ксюшу куда угодно, я чет на, казалось бы, ровном месте распереживался. И вроде умом понимаю, что после выхода из капсулы ничего не изменится… но ведь до сих пор все было в вирте, в «игре», а теперь мы встретимся в «реальной жизни», вдруг оно не так что-то пойдет? … зря переживал. Она оказалась той же Ксюшей, только иначе одетой и причесанной. А я… я оказался тем же Севой…

— Сева, у тебя что, одна футболка на все случаи жизни? — выходя из офисного вирткомплекса, Ксюша корчит смешную мордашку и тыкает мне пальчиком в грудь.

Косяк. Футболка, конечно, не единственная, но любимая, и потому жизнь ее не пощадила: обесцветила, растянула и наставила прорех.

— У меня еще есть майка с эмблемой факультета, — бормочу, оправдываясь.

— Да ладно, не тушуйся, — Ксюша прищуривается с лукавой снисходительностью, — У меня папка такой же. Пока рванье не отберешь у него, носить не перестанет. Займемся как-нибудь твоим гардеробом.

Ксюша решительно хватает меня за руку и тянет в сторону остановки электробусов, а я делаю себе внушение, что майку надо срочно заменить… лучше на приличную рубашку… лучше сразу на дюжину рубашек.

— Ксюша, время детское еще. А от гномьих колбасок я только в Випре сытым себя чувствую, — жалуюсь, — А тут кафешка за углом. Перекусим?

— А веди, мой кавалер. Перекусим.

Кафешка неприятно удивляет объявлением, что бесплатно в ней посетителей больше не обслуживают. Рубли, как и любые другие денежные знаки, кстати, тоже не принимаются. Все цены в меню указаны в игровой валюте.

— Вот те раз, — озадаченно наклоняюсь к нагрудному динамику подъехавшего робота-официанта, и задаю вопрос, четко проговаривая слова, — Как я могу здесь рассчитаться игровой валютой?

— На вашем коммуникаторе доступно новое приложение, — вежливо-безэмоциональным голосом сообщает робот.

Лезу в коммуникатор. Действительно, новое платежное приложение требует приложить палец для считывания отпечатка, и только затем открывает доступ к игровому счету. После пива и

«гномьих» колбасок монет на нем осталось негусто. Сверяюсь с меню, — нормально, на легкий ужин хватает. Все ж таки фастфуд — не ресторан. Через пару минут дрон-официант притаскивает заказ.

— А лихо Нан Прохорыч все это провернул, — признаю с невольным восхищением.

— Ты о чем? — спрашивает Ксюша, вгрызаясь в куриное крылышко.

— Ну как же. Сначала обрушил все валюты, ну, когда все сделал бесплатным. А теперь в сущности ввел свою собственную валюту, причем заметь, виртуальную!

— Так это что получается, — Ксюша распрямляется, отнимая крыло от губ, вымазанных куриным жиром, — Мы типа теперь будем на корпорацию за виртуальные монеты горбатиться?

— Хм. Тонко подмечено. Не удивлюсь, если именно так и окажется.

После кафешки Ксюша благосклонно позволила себя проводить до самого подъезда. Напрашиваться к ней «на чай» я постеснялся, но, по-моему, она и сама не стремится «торопить события». Расстались с уговором встретиться завтра в Випре.

НЕДЕЛЯ 1 ДЕНЬ 5

Утро следующего дня я провел в виртуальной пожарной части. Иваныч, как и обещал, свел меня с сегодняшней дежурной сменой. Что любопытно, помимо светлых устойчивых к огню паладинов в ней оказались еще и маги воды. И я прям «загорелся» мыслью заполучить в отряд потенциальных боевых водных магов.

Основную работу за меня проделал Иваныч, в красках расписав охоту, добычу и поход в гномий кабак. Сослуживцы рассказом прониклись, приняли коллективное решение сменить брандспойт на секиру, но увы, идти в наш отряд отказались. Их дежурная смена тоже посчитала себя достаточно сдружившимся и сплоченным коллективом, состав которого их устраивает.

В качестве утешительного приза я получил еще одно закрытие квеста «*приглашение на охоту*» и удостоился звания «убедительного переговорщика». Система слегка удивила, отписав, что следующей ступенькой умения можно будет взять достижение на выбор: «профсоюзный лидер» или «боевой командир». Я прям даже подвис, пытаясь сообразить, какие перспективы передо мной открываются как в первом, так и во-втором случае, за что получил от Иваныча локтем под ребро.

— Сева, не спи. Эт само, охота ждет.

— Иду-иду. Иваныч, мне за успешную агитацию твоих коллег денег отсыпали. Заглянем сперва к орку, я себе колчан прикуплю.

Орк Арах встретил нас как старых знакомых. Узнав сумму,

которой я располагаю на покупку колчана, ухмылялся, потешаясь, зубатой пастью, но колчан все-таки продал: «*скверный колчан новичка, содержит три стрелы, восполняет использованную стрелу через 30 секунд*».

— Стрелы в колчане дрянные, но зато бесконечные, — поясняет орк, протягивая колчан, — Выпускаешь все три по очереди, какая-то, глядишь, и попадет, потом ждешь полминутки и стреляешь снова.

— Ну хоть так, — вздыхаю, забирая покупку.

Наработанную схему менять не стали. Когда вся группа собралась у восточных ворот, отправились в тот же лес к монстрам-насекомым. Низкоуровневых мобов ниже пятого уровня обходим, продолжая следовать вчерашним северным курсом.

Не узнавая себя, я начинаю вовлекаться. Радуюсь добыче, азартно высчитываю секунды до отката заклинаний, искренне переживаю, когда жизнь нашего «пожарного танка» опускается до «оранжевой четверти». А еще… еще я перестал быть зрителем. У меня одна стрела в луке и три в колчане. Я вложил все четыре очка умений, мне их начислили по одному за каждый взятый уровень: «*точный выстрел — 2*» и «*рвущий плоть выстрел — 2*», — и теперь тоже выдаю урон.

— Сева, — окликает меня идущий впереди Иваныч, — Впереди жучяра, эт само, здоровенный. Обойдем… или эт само?

— Да, и впрямь размером с теленка, — разглядываю огромного жука, — Но уровень седьмой всего. Думаю, справимся.

Иваныч индифферентно пожимает плечами, ему хоть слона на разделку подавай, лишь бы без дела не стоять, и первым бежит на противника. Жук еще не успел отвлечься от трапезы, продолжает жрать, роняя из пасти ошметки какого-то мха, а наш паладин уже охаживает его усатое щетинистое рыло корявым мечом.

Декар отработанным жестом пускает на Иваныча усиливающее благословение. Ксюша, плотно сомкнув губы, неотрывно следит за полосой его жизни. Накладываю стрелу и делаю несколько шагов в обход с намерением найти наиболее уязвимую часть насекомого тела. Ага. Мягкое складчатое брюшко — цель как раз для меня. Стреляю: «*урон 20 единиц здоровья*». Мало, ч-черт, учитывая, что всего у жука этих единиц аж четыреста. Чтобы завалить такого нужно двадцать выстрелов, а у меня в колчане только три стрелы.

Выпускаю остальные стрелы: «урон 20 ед… урон 20 ед… урон 4 ед.» — последняя угодила в твердую хитиновую конечность и снесла жуку здоровья совсем уж до смешного мало. Ладно че, теперь ждем тридцать секунд, когда начнут возвращаться стрелы.

Зато Иваныч не ждет, сноровисто и неуклонно выбивает из монстра единицы жизни: «*урон 7 ед… урон 9 ед… урон 8 ед… урон 6 ед…*»

Ксюша «кидает» на Иваныча первую лечилку, маны у нее пока хватает только на два заклятья. Щит сдерживает атаки жука не полностью, и с Иваныча тоже отлетают его собственные единички жизни. Я считаю секунды и жду появления первой стрелы.

Здоровье Иваныча опускается до 50-ти процентов, Ксюша использует вторую лечилку. Декар не при делах, его усиление пока работает, больше он помочь ничем не может. Здоровье Иваныча снова сползло до середины шкалы, а с жука мы снесли меньше трети. Этак мы и бой сольем...

Но тут видимо наш паладин пробился через жесткий хитиновый панцирь и добрался до мягкого нутра. Урон резко возрос: «урон 35 ед… урон 37 ед… урон 42 ед…» Успеваю пустить в жука еще одну стрелу, после чего насекомое издохло.

— Отмахались, эт само, — кратко выражает Иваныч общекомандную точку зрения и вытирает со лба пот.

С жука выпало всего две монеты, зато в довесок вывалился щит, качеством ничуть не лучше, чем у Иваныча:

— Сгодится, — Иваныч деловито прибирает его в инвентарь, — Мой скоро совсем развалится.

Анализирую логи боя. На низовом пике уровень здоровья Иваныча снижался до 36 процентов, и это с учетом двух Ксюшиных лечилок. Не критично, но, близко к пределу. А главное, пока мы не взяли пятый уровень, система нам подыгрывала. Первые пять уровней — завлекуха, на расслабоне берутся. Теперь халява «финишт».

— Дальше на север пока не пойдем, — выношу итоговый вердикт, — Побродим по округе. Семиуровневый жук — пока наш потолок.

Что мне нравится в нашем отряде, спорить со мной никто не стал. Приятно иметь дело с людьми как Иваныч и Декар. К дисциплине приучены, субординацию соблюдают. Глядя на них, и Ксюша действует в том же ключе. Я ведь не рвался в командиры, как-то вышло само, что решения исходят от меня. Так пусть так и будет. Здесь Випра, здесь вотчина математики и программного кода, лучше меня в этом искусственном мире никто не сориентируется.

Возрождение убитого насекомого, я это засек, происходит через пятнадцать минут. Дабы не тратить время на поиски, обозначаю территорию в форме треугольника, вершинами которого выступают локации трех монстров, и веду отряд по этим вершинам. Одна минута на бой, четыре минуты на

восстановление маны у магов и здоровья у паладина, а затем переход к следующей вершине. Снова бой, снова восстановление. К моменту возврата к начальной точке первый монстр успевает возродиться.

Эффект новизны постепенно сходит на нет. А наше блуждание по одному и тому же маршруту с одними и теми же мобами, совсем не тянет на «игру». Это конвейер цикличного типа. Это пахота. Но лично я сюда не веселиться пришел, а поднимать уровни и набивать игровое золото, меня все устраивает. Мы все по-прежнему имеем пятый уровень, а поскольку нас четверо и валим «седьмых» жуков, для перехода на шестой уровень хошь — не хошь, а сотню мобов укокошь. Арифметика… ну хорошо, не арифметика, алгебра за пятый класс…

Я опасаюсь, конечно, что кто-то взбрыкнет и откажется заниматься скучным, неблагодарным, тупым, однообразным делом. Но прошел час, никто не пикнул, хотя группа до сих пор набрала лишь пятую часть опыта, нужного для повышения уровня. Все держатся как на копке картофельного поля: муторно, скучно, но делать надо. И тем не менее, объявляю десятиминутный отдых, присаживаюсь на пенек.

— В общем такое дело, — начинаю обрисовывать ситуацию, — Чтоб добраться до шестого уровня, с нашей скоростью выноса 12 мобов в час нам еще семь часов вкалывать.

— Что поделать, — Декар смотрит на меня своим грустным еврейским взглядом, — Другого занятия у нас просто нет. Ничего, потерпим.

— Не в этом дело. Наш отряд не сбалансирован. Нам не хватает урона… эх, наверно надо было выбирать «скрытника». Может с меня толку было бы больше.

— Да ладно, Сева, — говорит Иваныч успокаивающе, — Ну махал бы ты сейчас, эт само, парой ржавых ножей, думаешь урон сильно повысился бы?

— Так-то «да», — спорить не вижу смысла, — Нам нужно позвать еще людей. Отряд нужно усиливать.

— Да не вопрос, — Иваныч изображает широкий жест, — Сейчас попробую списаться… есть еще пара знакомых.

— Я тоже попробую, — спохватывается Декар и переводит внимание на внутренний интерфейс.

— Могу написать девочкам из группы, — не очень уверенно предлагает Ксюша.

Я наступаю на горло собственной гордости и тоже вступаю в переписку с одногруппниками. Признаваться, что стал игроком и «презренным юзером» сильно не хочется, в среде «программеров»

это — унижение. Все равно как из пастуха превратиться в барана. Но отсиживаться втихомолку, когда весь отряд ищет соратников, недостойно… но увы, итог нулевой, мы никого не сагитировали.

— Ладно, сделаем по-другому, — привлекаю общее внимание, — Будем заливать весь опыт на Иваныча, чтобы он поскорее взял шестой.

— А так можно? — удивляется Ксюша.

— В составе отряда — нет. Поэтому Иваныч выйдет из пати. Тогда весь опыт от убитого моба пойдет тому, кто нанесет больше всего урона, а больше всего урона у нас наносит…

— Иваныч! — догадывается Ксюша.

— Именно, — подтверждаю, — За полтора часа управимся, и тогда попробуем взяться за мобов пожирнее.

Вышло, как я и спланировал. Иваныч добил шестой даже раньше, через час с хвостиком. К этому времени у него в инвентаре скопилось еще два щита и один меч. Все плохого качества, но запас карман не жмет. Купленный у орка щит уже развалился, теперь наш паладин пользуется «трофейным». По моему настоянию он вложил новообретенное очко в «танковое» умение, взяв «сопротивление физическим атакам».

Решаю пробежаться еще немного на север, охотник я, в конце концов, или погулять вышел? Нет, охотиться не собираюсь, хочу наметить новые угодья с мобами выше уровнем. Далеко идти не понадобилось, игровая механика все ж таки заботится о том, чтобы игроки подолгу в бесплодных поисках не блуждали, подходящие тварюшки нашлись совсем рядом.

— Есть. В той стороне овраг с червями восьмого уровня, — начинаю рассказывать, вернувшись из разведки, — Здоровья у них много, зато неповоротливые, и хитиновая броня отсутствует.

— А еще они — твари зубастые, — напоминает Иваныч, сталкиваться с червями ему уже приходилось

— Это да. Щит сгрызет только так, — соглашаюсь, — Но запас щитов у нас имеется.

— Имеется, — подтверждает Иваныч.

— И еще, — добавляю, — Выманивать червяков буду я. Отстреливаю боезапас, потом вожу немного кругами, тяну время, пока мой лук с колчаном «перезаряжаются». Глядишь успею отстреляться повторно.

— Принимается, — Иваныч поднимается с травки, а Ксюша с пафосом добавляет, — Веди же Сева нас на север.

Иваныч над шуткой посмеялся, а Декар на полном серьезе сказал:

— Кстати, вот вам и название для клана.

— Чего?

— Ну, клан-вождь у нас Сева, клан, соответственно, — Север.

— Ох, Карлыч, эт само, людей в нашем клане четыре человека… это включая вождя.

— Были бы генералы, а люди-таки — дело наживное, — с видом еврейского мудреца «поясняет» Декар.

— Будьте здесь, — прерываю явно преждевременную дискуссию о клане, — Сейчас подгоню клиента на разделку.

Возвращаюсь к овражку и, крадучись, начинаю подбираться к червяку. Оцениваю его габариты с пятнадцати шагов. М-да, тварина крупная. Но не отступать же теперь. Выпускаю первую стрелу «*20 ед. урона*». Червяк издает гулкий звук, раззявливает круглую пасть утыканную иглами зубов и разворачивается в мою сторону.

Стреляю еще раз: «*40 ед. критического урона*», — радуюсь удачному выстрелу, прямо в пасть ему зарядил. Червяк резво пополз. Выпускаю две оставшиеся стрелы: «*урон 20 ед… урон 20 ед.*», начинаю убегать зигзагами, заманивая животину в заранее присмотренные густые заросли.

Заросли никакого эффекта, если не считать звукового, не дают, червь ломится через них с громким треском как арктический ледокол. Догонит ведь, зараза, но бежать быстрее просто не могу. Системное ограничение скорости одним горячим желанием не преодолеешь. Спасает только ломаная траектория бегства.

Когда стало казаться, что острые зубы в круглой пасти щелкают в миллиметре от моей задницы, выбегаю, наконец, на нужную полянку, путь червяку заступает Иваныч. Удар мечом… еще удар, и червяк переключает внимание на паладина. Отбегаю на десяток шагов и перевожу дух. Успел.

Червь бьет тупым рылом в паладинский щит, обильно загаживая его какой-то слизью. Иваныч, однако, атаки моба держит уверенно, успевая попутно наносить ответки. Бросаю взгляд на таймер. Пятнадцать секунд до перезарядки первой стрелы. Недолго я червячка за собой водил. Но и это результат. Пятнадцать секунд пролетают вдвое быстрее тридцати. Не теряя времени, начинаю повторно отстреливать боезапас: «*урон 20… урон 20…урон 20…урон 20*». Не так и плохо. Из пятисот единиц здоровья моба я уже снял сто восемьдесят. Больше трети!

Я смотрю не столько на бой, сколько на таймер, чуть не вслух проговаривая отсчет секунд. Три секунды… две… одна. Снова полетели стрелы. Еще 80 единиц урона в мою копилку. Итого 260. Ай да я, снес больше половины от общего объема здоровья моба. Но и Иваныч без дела не стоит.

Ксюша истратила вторую лечилку, помочь в этом бою уже не

сможет, зато Декар дождался восстановления запаса маны и обновляет на паладина свое усиление. Получив магический допинг, пожарный усиливает натиск и добивает монстра. Здоровьишко у пожарного в красной зоне. Выжил только благодаря последнему взятому сопротивлению физическому урону. Однако, по краю прошлись.

Глава 6

Как известно, первый блин — комом, первый моб — позором. Дальше пошло легче. Кусты червю — не помеха? Проехали. Уже на втором заходе я нащупал его слабину. Ползя под уклон, неважно вверх или вниз, тот прилично замедляется. Теперь выпустив все стрелы, гоняю червя по неровностям оврага, и к тому времени как за него принимается Иваныч, успеваю восстановить боезапас и выпустить его повторно. А пока паладин ковыряет «зубастый шланг ржавой зубочисткой», успеваю дождаться еще двух откатов стрельбы. Две трети урона мои! А еще переживал, что не взял скрытника.

На «восьмых» мобах прокачка существенно ускорилась. На этот раз из состава отряда вышел я и отжимаю на себя весь опыт. Когда сам возьму шестой уровень, придется снова возвращаться к равному групповому распределению опыта, других способов поднимать уровни наших магов просто не знаю.

— Пока все сегодня шестой уровень не возьмем, — с показной суровостью обозначает Иваныч, — Из игры не выйдем.

Подрубать паладину крылья надежды неконструктивным скепсисом не хочу, к тому же теоретические шансы есть. На «восьмых» червях я взял шестой меньше чем за час и сразу вложился в новое умение: «бронебойный выстрел 1». Мой «рвущий плоть выстрел 2» повышает урон только «по мясу». Пробиванию той же хитиновой брони насекомых умение никак не способствует. Так что «бронебой» — умение крайне важное.

А значит, пришло время замахнутся на «девятку». А что? Думаю, мы потянем. Оставляю соратников отдыхать и выбегаю на новую разведку. К сожалению, удобного для прокачки места поблизости нет. Приходится идти дальше, но чем дальше удаляюсь на север, тем разнообразнее становится фауна, как по виду, так и по уровню, что не позволяет встроить процесс умерщвления мобов в отлаженную циклическую схему.

Отписываю по отрядному чату, что вынужден продолжить разведку местности. Но и дальше та же картина. Через двадцать минут хода я уже готов признать, удобной ровной прокачки больше не будет. Разнообразие мобов только усиливается. Многоножки… паучешки… муравьешки… уровни «пляшут» от седьмого и, с какого-то перепугу, аж до шестнадцого. И мне еще везет, что удается обходить зону их агро-радиуса, чем сильнее тварь, тем с большего расстояния она может среагировать.

Понимаю, что дальше на север идти бессмысленно, но сцепляю челюсти и продолжаю идти, непонятно на что надеясь. В

итоге дохожу до неприступной скальной гряды. Игровая система четко дает понять, дальше хода нет, здесь граница локации… а может даже не локации, может здесь вообще граница мира. Присаживаюсь передохнуть на поваленное бревно. Выносливость согнал до дна. И раньше понимал, что чем выше по уровням, тем сложнее будет прокачка. Но не думал, что облом наступит так скоро.

Посидел, успокоился, выносливость восстановилась, пора отрывать зад и возвращаться к группе, но… тут меня привлекает шум… оп-па… а это шум приближающейся погони. Отступаю в заросли. Как умею, сливаюсь с местностью, м-да, вживаюсь в навязанную мне Випрой роль охотника. Сижу в засаде, наблюдаю за происходящим.

Погоня проходит по классическому сценарию: один убегает, трое догоняют. Бегут вдоль скальной гряды аккурат в мою сторону. К такому повороту судьбы на кафедре системного программирования меня не готовили, что делать, не знаю, но элементарная воспитанность подсказывает: помочь убегающему благородней, чем ставить ему подножку. Впрочем, здравый смысл склоняет вообще не вмешиваться не в свое дело.

Ну так а я в засаде, я пока еще ни во что не вмешался. Всматриваюсь во всплывающие подсказки над головами участников погони. Убегающим оказался «воин варвар славянских лесов» четвертого уровня. Догоняющую сторону представляют три полуорка уровнями от третьего до пятого. Тут уж не нужно быть Мырхакаыром, чтобы сообразить, помочь брату славянину, пусть даже и варвару, сам бог велел.

Поднимаю свой боевой, хотя и скверный, лук и выпускаю в лидирующего полуорка четырехстрельный боезапас, выводя бегуна из «уравнения». Бегуну третьего уровня хватило с головой. Увидев нежданную подмогу, брат-варвар слегка подправляет направление бега, устремляясь прямо на меня.

— Бежим, — кричу ему, выскакивая из-за куста.

— Куда? — спрашивает на бегу варвар.

— За мной, — отвечаю кратко.

Не время объяснять варвару, что сейчас важно бежать «не куда», а «как долго», так что состоявшийся разговор получился несколько туповатым. Но варвар капризничать и упрямится не стал, припустил следом за мной. По прошествии тридцати секунд останавливаюсь и повторяю процедуру отстрела со вторым полуорком. Второй полуорк падает.

Отлично, собираюсь повторить маневр и устроить еще один тридцатисекундный забег, менять работающий алгоритм не в моих правилах, но брат-варвар славянин бежать дальше не

желает. Разворачивается, перекидывает корявое копье на боевой хват и решительно направляется навстречу последнему оставшемуся полуорку.

Вот он тупой совсем? — приходит невольная мысль, — или так устал, что еще на тридцать секунд бега его бы не хватило? Полуорк и варвар схлестываются в жаркой сече, с попеременным успехом выбивая друг из друга очки здоровья. Впрочем, полуорк на уровень выше варвара, простая арифметика позволяет заключить, что первым все очки здоровья потеряет именно брат варвар-славянин. И вот на кой я тут пыхтел? Недоорк ведь завалит его, дурака.

— Эй, славянин, — кричу, — Продержись немного, у меня скоро стрелы перезарядятся.

Славянин оказался не так глуп, как я подумал поначалу. Явно меня услышал, стал действовать осторожней: реже рваться в атаку, чаще уворачиваться и уходить от ударов. Бой затянулся и я-таки дождался перезарядки. Полуорк зарычал, понимая, что сейчас в него коварно и неспортивно полетят мои боеприпасы, но поделать уже ничего не смог. Когда он упал, пронзенный стрелами, варвар был все еще жив и стоял на ногах.

В отрядном чате меня уже бомбардируют сообщениями. Обеспокоились, увидев, что мой статус окрасился маркером: «*находится в бою*». Отписываюсь, что все в порядке, отмечаю на карте точку своего нахождения и прошу всех подойти сюда. Брат славянин кровью не сильно истекает, но подлечить его будет нелишним. Пока веду организационную переписку со своими, он настороженно приближается.

— Какие судьбы привели тебя в си земли скорбны, чужестранец? — спрашивает варвар с таким настороженным выражением, будто подозревает в незаконном пересечении границы.

Ничего так задвинул, — думаю с неудовольствием, — и главное, во множественном числе: «судьбы»! Вот даже любопытно, что курили… пардон, зачеркиваем… чем руководствовались сценаристы, когда прописывали ему лингвистическую базу? Я вот, к примеру, говорить языком древнего эпоса совсем не обучен.

— Меня зовут Сева, — так-то отдаю себе отчет, что говорю прозой, но пытаюсь придать голосу некий протяжный ритм, чтоб хоть как-то соответствовать эпическому стилю собеседника, — Вместе с другими моими пытаюсь я очистить этот лес от жутких чудовищ в нем обитающих.

— Деяния твои богам угодны, — одобряет мои потуги славянин-варвар с видом таможенника, удостоверившегося, что предъявленный ему документ не фальшив и не просрочен, —

Меня зовут Кудан-следопыт.

Тут подходят мои соратники и я представляю им нового знакомца, а заодно прошу Ксюшу его подлечить. Стараниями нашего лекаря полностью исцеленный варвар проникается еще большим доверием.

— Вдвойне благословен отряд, когда его сопровождают чародеи, — заявляет он удовлетворенно.

— Та… чего там… всегда обращайся, — отмахиваюсь легкомысленно.

— Значат ли твои слова, чужеземный воин, — варвар вдруг подбирается, — Что бедному Кудану вы помочь готовы?

«Внимание: сработал эффект умения «убедительный переговорщик», — огорошивает меня игровая система, — ***Представитель крайне недружелюбного вам племени просит о помощи. Согласны ли вы помочь Кудану-следопыту? Штраф за отказ — ухудшение отношений с фракцией «славянские варвары» до ненависти. Награда неизвестна»***

Я беспомощно лупаю глазами, уставившись на всплывшие в интерфейсе жирные строчки текста, но на помощь своевременно подоспевает Иваныч.

— Не гони пену на провода, братишка. Эт само, поможем без вопросов, — обещает он ото всей широты «пожарной» души, — Излагай!

И Кудан излагает. Полуорки напали на поселение и захватили в плен его соплеменников. Ведомый богиней леса Кудан пустился в бега тайными тропами, но полуорки побежали следом. Тогда во спасение «своего лесного сына» богиня разверзла в скале подземный ход, вот только настырные полуорки и в него успели заскочить. И кабы не помощь в лице доблестного Севы, поганцы нечестивые его бы сейчас поджаривали на костре.

— Через час тайный ход закроется навсегда, но, если поторопимся, сердца исполнив жалостью ко братьям моим, успеем пройти сквозь скальную толщу, — подводит итог своим злоключениям Кудан.

— Тогда веди нас, храбрый следопыт, — пафосно требую и нажимаю кнопку «принять задание».

Брат варвар славянин без лишних слов направляется вдоль скалы, и скоро мы действительно оказываемся перед узким пещерным входом. Системная подсказка, всплывшая над пещерой, гласит: «*Внимание. Вы обнаружили вход в закрытую локацию. Данная локация будет открыта для других игроков только через 56 дней. Желаете войти?*»

— Как любопытно, — выражает общий настрой Декар, — Таки нам дают возможность попасть в перспективные земли, где

еще почти два месяца не будет других игроков.

— Жмем «согласиться», — говорю твердо, — Это наш шанс.

— Но это и риск, — тут же возражает осторожный Декар.

— Пока мы не сменили точку возрождения, мы почти ничем не рискуем.

— Принимается, — соглашается Декар, и мы входим.

Божественный проход через скалу оказался неплохо освещенным, ровным, сухим и ничем не запоминающимся. Через несколько минут мы прошли его насквозь и выбрались на открытый воздух.

— Ой, класс, — охваченная чувством новизны Ксюша прижимает кулачки к сердцу, — Здесь точно такой же лес, только скала с другой стороны.

— Мы должны поторопиться, — озабоченно напоминает Кудан, — Если не спасем людей до захода солнца, они погибнут.

Мы припускаем бегом за следопытом. Либо по эту сторону от горы мобы не водятся, либо варвар и впрямь ведет нас тайной тропой. Ни одного монстра по пути нам не попадается.

— А в вашем лесу водятся нехорошие звери? — спрашиваю у Кудана на бегу. Если в этом лесу не на чем прокачиваться, делать здесь однозначно нечего.

— Конечно, как и везде, — отвечает следопыт, но тут же добавляет, — Только убивать их бесполезно.

— Это почему?

— Твари сумрака очень скоро возрождаются на том же месте, — поясняет Кудан

— А-а. Понятно, — как умею, стараюсь скрыть радость. Прокачка группы в огромном лесу без конкуренции. Что еще нужно новоявленному игроману?

— Мы пришли, — оповещает следопыт и указывает рукой в просвет между деревьями.

Ага, через тридцать шагов лес заканчивается и переходит в луг. Посреди луга возведен круговой бревенчатый частокол диаметром метров двадцать в два человеческих роста высотой. Походу это и есть селение. Никаких вышек, никаких дозорных над частоколом не наблюдается, но мы проявляем осторожность, неумело изображая лазутчиков, идем пригнувшись, крадучись и… останавливаемся в трех шагах от ворот.

Теперь хорошо слышно, что за запертыми воротами бурлит невидная снаружи деятельность: крики, хохот, звуки мордобоя. Очевидно полуорки наслаждаются жизнью и им вообще плевать на то, что происходит за пределами захваченного селения. И вот стоило так тихо подкрадываться, строить из себя пластунов-диверсантов? М-да, чувствую себя довольно глупо. И главное, ну

подкрались мы незамеченными, а че теперь делать? Через такой забор фиг перелезешь.

Иваныч сориентировался первым, ничуть не смущаясь, начал колотить по воротам рукоятью меча:

— Эй вы там! Выходи на бой, — грозно орет пожарный.

За частоколом повисает густая тишина, какая случается, если школьников оставили одних пережидать урок внезапно заболевшего учителя, и в самый разгар веселья к ним в класс вдруг заявляется завуч.

Дальше следует неразборчивый бубнеж, возня и бухающие «деревянные» звуки. Мне кажется, что полуорки открывают ворота, но оказалось, они приставляют лестницу к частоколу. Кто-то, тяжело скрипя поперечинами, полез вверх по лестнице, а затем над частоколом показывается зеленоватая полуорочья морда.

— О! — только и успел сказать увидевший нас полуорк, как я выпустил в его морду стрелу, от неожиданности да с перепугу попав ему прямо в глаз. «*Супер-крит!*» — поздравляет меня система. Тело полуорка громко падает, похоже, вместе с лестницей.

— Они убили Кени!!! — унылой сиреной раздается из-за частокола трубный рев, и теперь, я уже не сомневаюсь, они открывают ворота.

— Черт, назад! — резво отжимаю Декара и Ксюшу подальше от ворот, магичить они могут и с тридцати шагов, попадать под шальной удар им совершенно не обязательно.

Ворота распахиваются. Уровень у полуорков невысокий, от третьего до пятого, как и у предыдущих встреченных, но их тут целый десяток. Кажется, мы попали. Сейчас они прибьют наших магов, потом меня, а следом и Иваныча толпой завалят, но испугался я преждевременно.

Полуорки оказались ненамного умнее обычных низкоуровневых мобов. Всей шоблой обступили Иваныча и каждый норовит нанести свой удар, совершенно не замечая, что мешают друг другу, и совсем не обращая внимания, как Декар накладывает на нашего паладина свое усиление, а Ксюша его подлечивает. Я набрался смелости и выпустил в одного из них оставшиеся стрелы. Отряд полуорков потери бойца не заметил.

Через тридцать секунд повторяю процедуру отстрела, Иваныч добивает остальных. На рану полуорки оказались не слишком крепки, хитиновым монстрам существенно уступают. В общем, отработали по наработанному… Ксюша и Декар — маг-поддержка. Я — отстрел отдельных особей. Иваныч — вся остальная грязная работа. Глаза Кудана горят от счастья и

восхищения. Когда потухает полоса жизни над последним полуорком, он первым кидается в селение.

— Ну что, зайдем, пожалуй, — предлагаю вежливо, перетаптываясь перед распахнутыми воротами.

— Нет, здесь останемся, — язвит Ксюша и входит первой.

Иваныч хмыкает, хлопает меня по плечу и заходит следом. И только предупредительный Декар пропускает меня вперед. М-да, работать мне еще над командирским авторитетом, ох работать. От неприятных мыслей отвлекает Кудан-следопыт, подводя двух молодых варваров.

— Вот мои братья! — докладывает он радостно, — Это — Берг, а это — Хван. Мы хотим присоединиться к твоему отряду.

Внимание. Задание «помочь Кудану» выполнено. Награда: репутация с племенем «славянские варвары» повышена до дружелюбия. Три воина переходят в ваше подчинение. К вам переходит поселение Кедростан. Принять награду?

Вот так новость. И вместо того, чтобы порадоваться обретению игровой недвижимости, озадачиваюсь вопросом: на кой мне три недалеких копера? Нет, получить поселение, пусть даже такое убогое, я само собой только рад. Если вложить в него средства, можно неплохо отстроить, а вот от славян варваров я предпочел бы отказаться.

Мало того, что коперы тупо одноразовые, в случае смерти не возрождаются, так, судя по полуоркам, они ничуть не умнее лесных мобов. Вроде бы, велика ли забота? Слить этих трех братьев первому мобу и забыть. Но подозреваю я и небеспочвенно, что как только перешедшие в подчинение братья полягут на полях сражений, это тут же скажется на нашей репутации с их племенем, а там замаячит и отчуждение новообретенного имущества.

Справка опасения подтверждает: «*Помните, ваше владение Кедростаном не означает получения его в собственность и зиждется на репутации с племенем. Берегите ваших воинов, преумножайте их число, обеспечивайте рост в уровнях. Потеряв слишком много воинов, вы утратите власть над поселением*».

Что и требовалось доказать, и вот нужна мне такая забота?

Глава 7

— Сева, когда ты так подвисаешь, у тебя особенно «ботанический» вид, — подкалывает Ксюша, ну на фига я ей признался, что одногруппники меня называют Севка-ботан?

Ладно, она права. Пора идти принимать недвигу под свое управление. Что тут у нас? М-да, негусто, и это слабо сказано. Поселение представляет собой круглую вытоптанную обнесенную частоколом площадку. Посередине костровище, справа шалаш, слева яма, за костровищем вросший в землю валун со всплывающей подсказкой: «*алтарный камень*». Ага, видимо, мне к нему. Подхожу и кладу на валун руку: «*Вы захватили поселение Кедростан, открыть управляющее меню?*»

Открываю меню. Открываю вкладку «военные силы». Что мне предложит Кедростан в плане военной мощи? Кедростан предлагает уже сейчас нанять шестерых «болванчиков» первого уровня, а также уведомляет, что в ближайший понедельник я смогу нанять еще двенадцать таких же. Причем вся эта радость ни разу не бесплатная. По пятьдесят монет за буратинку. Мне смеяться или плакать? Не, деньги так-то есть, за захват Кедростана система обсыпала золотым дождем в пятьсот монет, но, если начать тратиться на этих горе-копер-бойцов, никаких денег не напасешься.

Может есть способ их хоть как-то усовершенствовать? А как же, есть. Если сделать апгрейд поселения за полторы тысячи, да построить казармы второго ранга еще за две, можно поднять ранг нанимаемых юнитов. Варвары второго ранга буду чуть сильнее и получат дополнительное умение ходить строем… это прикол да? Умение ходить строем? Это типа круто?

А, нет, пардон, не дочитал до конца, также они получат умение «владение мечом начального уровня» … о, да, вот теперь я впечатлен. При этом они останутся теми же бойцами ближнего боя без намека: на магию, на дальние атаки, на хоть какие-то особые способности..., и вот эти «усовершенствованные» бойцы уже обойдутся по цене семьдесят пять монет за единицу штыкового мяса, то есть в полтора раза дороже.

Для очистки совести смотрю, какое чудо случится, если потратить еще пять теоретических тысяч виртуального бабла и получить возможность нанимать варваров третьего ранга. Чудо — так себе. Третий ранг подразумевает найм шаманов со способностью «ярость берсерка», магией эта способность даже не пахнет, да еще стоимость поднимается до ста монет за бойца.

Четвертого ранга усиления просто нет: «*мобилизационный*

потенциал данной локации ограничен, приятной игры». Слов у меня тоже нет, одни только непроизвольные растяжения мимических мышц.

— Сева, — окликает меня Иваныч, — Гляди, каких красавцев мы из ямы вытащили.

Отрываюсь от дум моих тяжких. Передо мной выстроились извлеченные из ямы пленники: два гнома, хоббит, гоблин и еще один брат варвар славянин, только не воин, а крестьянин.

— Так… э-э… — судорожно соображаю, что с ними делать, — …значит… э-э… вы теперь все свободны, — озвучиваю озарившее меня решение, — Можете идти, куда хотите.

— Не губи, кормилец! Не прогоняй! — тут же возопил гоблин и упал на четвереньки, уткнувшись лбом в пыльную землю, — Супостаты проклятые нас обратно в полон заберут.

Вот это он очень неудачно начал свой спич. Называть меня «кормильцем» с его стороны крайне недальновидно. Мне тут еще гоблинов иждивенцев для полного счастья не хватало. Хмурюсь недовольно и тру в задумчивости подбородок. Гоблин отнял от земли испачканный лоб, и знаки моей невербальной коммуникации считал верно, сообразил, что я придумываю повод, как от него избавиться.

— Отслужу трудом и усердием, — гоблин пытается перевести беседу в более конструктивное русло.

— Так. А что ты умеешь?

— Силки на зайцев ставить могу, коренья собирать, рыбу ловить, — гоблин заглядывает мне в глаза, видит, что я его внимательно слушаю, и продолжает набивать себе цену с удвоенным рвением, — Кашеварить могу, а ушицу вам сготовлю… ушицу…

— Эт само, — вступается за гоблина Иваныч, — Ухи я бы поел.

— Ладно, — соглашаюсь, — Пусть варит свою ушицу.

— Век не забуду, благодетель… ста лет тебе, свет наш небесный… здоровья тебе…

— Ну все, хорош, хватит на корячках ползать, — одергиваю гоблина, надо срочно лезть в меню и менять лингвистические настройки, достал уже этот «крепостной» стиль общения.

— Изволь пятнадцать монет, кормилец, — подниматься с «корячек» гоблин не спешит.

— Еще чего?

— Не губи, батюшка, — гоблин снова начинает долбить лбом в пыльную землю, — А крючки… а лески… а котел хороший… справный… чистая медь!

Кривлюсь, но делать нечего. Следуя системным запросам,

сначала зачисляю гоблина поваром в штат, а затем и перевожу на его личный счет пятнадцать монет. С еще большим неудовольствием узнаю, что гоблин только ведет себя как крепостной, а на деле он, гад, вполне себе наемный, с окладом десять монет в неделю.

Траты на этом не закончились. Хоббит оказался пивоваром и под напряженное сопение крайне неравнодушного к пивной теме Иваныча был также принят на работу, заграбастав цепкими ручонками еще двадцать золотых аванса. Далее славянин-крестьянин, пообещав уже через неделю «засыпать в закрома» первый урожай корнеплодовых культур, выцыганил у меня шестьдесят подъемных монет.

Гномы торговались особенно остервенело. Узнав, что они каменщики по профессии, я неосторожно выдал свою заинтересованность, и гномы тут же начали накручивать стоимость услуг. По итогам переговоров пообещали за сто двадцать пять золотых до конца недели отстроить каменную часовню над алтарем.

Чувствительный удар по бюджету от подгорных коротышек, но это все равно втрое дешевле ценника в системном меню, позволяющем, правда, возводить любые постройки вообще мгновенно. Часовню так и так ставить придется, а поскольку спешить нам некуда, снижение затрат важнее скорости. Так что гномов тоже пришлось нанимать.

— Сева, эт само, ночь на дворе. Завязываем на сегодня?

— Ага, завязываем, завтра как обычно.

— А ты?

— Я тоже сейчас… пять минут еще покопаюсь в управляющем меню. Надо сообразить, что нам нужно отстроить и в какой очередности…

Иваныч и Декар выходят из игры. Ксюша задерживается.

— Сев, необязательно меня провожать. Дело — есть дело. Доберусь до дома, немаленькая.

— Не-не, — сворачиваю менюшки, поднимаю взгляд на Ксюшу, — Выхожу.

— Ладно, не торопись, — Ксюша присаживается прямо на землю, опирается спиной на алтарный камень, — Работай. Подожду.

— Отлично, — радуюсь, — Я быстро.

Первым делом нахожу раздел системных настроек и сношу этот дурацкий псевдо-славянский разговорный стиль, заодно ставлю галочку на «языковое самообучение», оно позволит коперям перенимать нашу манеру общения, сленг, речевые обороты и прочее. Затем открываю панель характеристик

доступных для найма воинов варваров-славян. Других бойцов у меня не будет, придется работать с тем, что есть.

И сразу натыкаюсь на несоответствие. Новоиспеченный боец первого ранга и уровня исходно должен иметь 10 очков силы и 10 очков духа, но наши «буратинки», как показывает калькулятор найма, имеют только 8,2 силы и 7,9 духа. Что за ерунда? Нашего брата славянина положено обкрадывать и обкладывать поборами даже в Випре?

Оказалось, не так. Часть «силовых ресурсов» понижена ради обретения сомнительной особенности «орочья кровь»: повышенная агрессия, злопамятность, жестокость, эгоизм. Без раздумий снимаю галочку с «орочьей крови», сдалось нам такое счастье, но система выкидывает предупреждение: «*особенность «орочья кровь» позволит вашим бойцам превратиться со временем в полуорков, а затем и полноценных орков, имеющих целый ряд преимуществ во взрывной силе, ярости, нечувствительности к боли. Орки плодятся со скоростью и безответственностью крыс, а также способны бездумно и слепо идти напролом к цели, указанной их хозяином. Вы уверены, что хотите отказаться от этой особенности?*»

Подтверждаю выбор. Не потому даже, что не хочу идти на поводу у сценаристов, в очередной раз определивших русские земли на роль орочьего Мордора. Все проще, судя по указанным здесь «психическим отклонениям» орки будут практически неуправляемы, а мне нужно войско, а не орда. Так что, обойдемся без «орочьей крови». Ну вот, и характеристики сразу поднялись. Теперь калькулятор показывает по десятке в силе и в духе.

Кстати, а почему такой странный системный выбор характеристик? И почему только «сила»? А где выносливость, где ловкость, где телесная крепость? Фигня какая-то… Тут я спохватываюсь и смотрю на часы, у-у-у, девушка меня заждалась.

— Ксюша, извини.

— Да сама уже поняла, с кем связалась, — говорит Ксюша, и по ее голосу я не могу определить, осуждение в ее словах или только констатация факта, — Ну что, выходим?

— Выходим.

Выбираюсь из капсулы… все-таки это потрясающе. До сих не могу привыкнуть, что реал от Випры почти не отличим. Я снова встречаю Ксюшу у дверей вирт-комплекса корпы. Сегодня в относительно приличной футболке с эмблемой факультета.

— Ну… уже лучше, — сообщает Ксюша, оглядывая мою фигуру, сама она выглядит… не знаю, как сказать… волнующе выглядит. И платье ей очень идет, и все на ней от сережек до туфелек смотрится естественно и приятно глазу. Вот как

девчонки это умеют? Даже кажущееся отсутствие укладки волос, наводит на подозрение, что это тщательно выверенное «отсутствие».

Провожаю Ксюшу до подъезда и на этот раз удостаиваюсь приглашения:

— Сев, время за полночь, куда ты сейчас попрешься…

— Так я это… на трамвайчике…

— Не ходят уже трамвайчики. Пошли, найдется для тебя матрасик.

Матрасик! Матрасик — это мысль. Очень даже возбуждающая мысль, этот матрасик. Ведь матрасик будет не в прихожей постелен, а?.. Поднимаемся на лифте, Ксюша открывает дверь в жилой бокс. Жилплощадь у нее оказывается не больше моей общежитской, но на бокс из четырех комнатушек имеется общая кухня.

— Падай, — Ксюша заводит меня в кухню, — Сейчас чай поставлю.

По причине позднего времени суток в общей кухне никого кроме нас. Мы пьем чай с бутербродами. Готовить что-то существенное слишком поздно. Но и то неплохо. Лично я за целый день оголодал как лесной волк-славянин. По старой привычке, прихлебывая из кружки, разворачиваю голографическую клавиатуру и монитор.

— Ксюш, хочу переговорить с одним знакомым, не против?

— Валяй, — Ксюша допивает свой чай большим глотком, — Только не задерживайся. Я в душ, потом ты. И… комнату не перепутай, а то вломишься к нашей Криветке…

Ксюша хмыкает, видимо, припомнив какой-то случай, и встает из-за стола. Я киваю и запускаю сеанс связи. Только бы Стасик был в сети… о! в сети родимый полуночник… стучусь к нему в личку.

— Сева, — вид у Стасика взъерошенный, — Чо так поздно?

— В Випре весь день проторчал, раньше никак не мог, — делаю виноватый вид.

— А, в Випре, — в глазах у Стасика заблестел интерес, — Наслышан. Новый корповский проект. И как там с Випре?

— Ну там копия реального города, только все устаревает со страшной силой… но я о другом…

— Слушаю.

Не знаю, почему Стасика не обзывали ботаном как меня. Уж он-то стопроцентный ботан. Учился на год старше, выпустился в прошлом году и его «с руками и ногами оторвала» крупная кампания по производству виртуальных игр. Так что его консультация для меня — это экспертный совет, как говорится, из

первых рук.

— В общем Випра постепенно превращается в игру в стиле «меча и магии», — начинаю объяснять Стасику, — И так получилось, я попал в закрытую для других игроков локу… вот… и даже поселение заполучил.

— Ого, — Стасик присвистывает, — Найти проход в один из лепестков в первые же дни… это тебе повезло.

— Лепестков?

— Угу. Сева, ты сам-то совсем в игрушки не играешь? Не в курсе, как запускаются новые локации?

— В каком смысле «новые локации»?

— В таком, Сева. Випру не на пустом месте запустили, ее встроили в старую игру «Мечи и магия» по принципу стандартного добавления новых локаций.

— Экхм.

— Понятно. Ботан ты, Сева, — резюмирует Стасик, — Ладно, слушай. Чтобы новички не попадали сразу на одни поля с прокачанными игроками, под них создается новая территория по виду «цветка ромашки». Центральный круг — начальная лока, куда попадают в первую очередь. Вокруг нее…

— То есть копия нашего города — это есть одна большая начальная лока? — уточняю.

— Условно так, — Стасик пожимает плечами, — Я в Випре не был, но логика такая… так, дальше… вокруг начальной локи, ну, в твоем случае вокруг города, еще несколько территорий — это, считай, лепестки той ромашки. Обычно четыре больших лепестка и четыре поменьше. Они тоже друг от друга изолированы

— И в чем смысл?

— Смысл в том, что нубы по мере прокачки сначала исчерпывают потенциал начальной локации. Через два месяца им открывается проход в лепестки. И начинается драка за замки.

— Стасик, какие замки? Там частокол в чистом поле.

— Это сейчас там частокол. А за два месяца эти примитивные поселения в автоматическом сценарии вырастят до полноценных замков. Так что, раз уж ты хапнул одно такое на раннем этапе, развивай, отстраивай. Ты получил фору перед другими игроками… и немалую.

— А сколько замков на каждом лепестке?

— По-разному. От сценаристов зависит.

— Понятно. И что потом? Что мне делать с этим замком?

— Потом, — Стасик наставительно поднимает указательный палец, — Потом проходит еще месяц, и наша ромашка теряет внешние границы, вливается в большую игру. На эти территории хлынут сильные кланы.

— То есть удержать замок в итоге нереально?

— Удержать нереально. А вот продать… даже очень реально. Ну или можешь влиться в крупный альянс со своим замком. Повсякому бывает, игра — есть игра. Как договоришься. Но сначала отстройся за первые два месяца, и потом продержись еще месяц.

— То есть наша Випра — это часть большой игры?

— «Ваша Випра», — передразнивает меня Стасик, — Наверняка не единственная «ваша Випра». Сколько в мире городов миллионников? Вот столько же и «Випр». «Мечи и Магия» — одна из самых популярных игр… и самых старых. Сева, не разочаровывай меня. Ты же наверно сразу получил игровой интерфейс, а? Должен был и сам догадаться.

— Я думал, разработчики схалтурили.

— Вот не надо так говорить про разработчиков, — Стасик надулся, — А то я обижусь. Между прочим, нашу компанию тоже корпа выкупила. Мы, считай, сидим на чемоданах. На днях переезжаем в новый офис.

— Извини, Стасик, — развожу руками, изображая раскаяние, — Мне поначалу в голову не пришло.

— Проехали, — великодушно отмахивается Стасик, — Мой тебе совет, Сева. Начинай наводить мосты с каким-нибудь топовым кланом уже сейчас.

— Как я это сделаю, если наша «ромашка» наглухо закрыта от большой игры?

— Так не в Випре же своей, — Стасик качает головой, — Здесь в реале все крупные игроки известны. Больше скажу, они известны не хуже футбольных клубов. Я, Сева, твоему ботанству иногда просто поражаюсь.

— Слушай, Стасик. Еще один вопрос.

— Давай, чего уж. Спрашивай.

— Наш… лепесток имеет ограниченный военный потенциал. Нанимать могу только буратинок… тупеньких и слабеньких, а превращать их в орков тоже не хочу…

— Что тут сказать, — Стасик пытается сдержать зевок, — Это засада, конечно. Совсем игнорить этих коперей у тебя не выйдет. Старайся их нанимать по минимуму, чтоб «репу» не резали… а так создавай клан, принимай игроков. Не будь таким ботаном, и люди к тебе потянутся. Хэ-хэх.

— Очень смешно. А почему у них только сила? — пытаюсь выжать из Стасика еще немного инфы, — Где обычные характеристики? Ловкость там, телесная крепость…

— Ну, если совсем коротко, — эти традиционные характеристики входят друг с другом в противоречие.

— Не понял, сто лет не было никаких противоречий

— Не было, — соглашается Стасик, — Пока игры были примитивны. А когда достигли уровня такой высокой достоверности как сейчас, противоречия всплыли.

— И в чем они?

— Смотри, — Стасик рисует схемку:

— Если ты накачиваешь мышцу в качалке, — говорит он, — Ты ведь не рассчитываешь, что станешь резким как китайский понос?

— Э-э, навряд ли.

— Вот и я о том, либо ты ловкий как мангуст, либо накачанный как бодибилдер. И то и другое одновременно в природе не бывает. По объективным причинам.

— Так-то «да», — соглашаюсь, — значит, сила и ловкость входят друг с другом в противоречие…

— Именно. Ловкость вообще сама по себе кривая характеристика. Но это я тебе до утра буду объяснять.

— До утра не надо, в целом и сам понимаю. А выносливость и телесная крепость? Тоже противоречат?

— Естественно. Ты видел, чтобы здоровенные ширококостные парни бегали марафон?

— Нет.

— И никто не видел. Потому что марафон могут бегать только поджарые, сухощавые, с тонкой костью. Здоровый шкаф сдохнет, не пробежав и половины.

— Ну это я понял, — пытаюсь резюмировать Стасиковые пояснения, — И в чем выход?

— Выход простой. Там, где можно, разрабы упрощают себе задачу и оставляют только одну характеристику — сила. Понимаешь? Просто сила, и все.

— Пока не понимаю, — признаюсь честно.

— Чтоб легче было «считать» тех же коперей, им задают один основной параметр. Чем легче они «считаются», тем выше быстродействие. Это вопрос экономии вычислительных мощностей.

— А-а, вон че. И поэтому все копери одинаковые?

— Нет, не одинаковые. Если наделять коперя такими умениями как: «стойкость», «владение щитом», «дробящее оружие» и подобные, то он будет смещаться в сторону увеличения мышечной силы и телесной крепости. Если наделить его «рывком», «владением кинжалами», «бегом по пересеченной местности» и так далее, — он соответственно будет сдвигаться в сторону выносливости и ловкости. Главное, не пытайся сделать из коперя одновременно силача и ловкача. Он будет глючить и тормозить. Впрочем, это и к игрокам относится. А то знаешь,

пытаются некоторые совместить несовместимое, а потом жалобы строчат в техподдержку… ну теперь понятно?

— Теперь понятно. Спасибо тебе, Стасик. Очень помог.

— Обращайся. Давай, пока.

Отрубаю компьютер. Ого, засиделся я со Стасиком. Иду в душевую, она тут тоже общая, проделываю все гигиенические процедуры, и завернувшись в полотенце, направляюсь в комнату. Открываю дверь и… чей-то незнакомый хрипловатый голос:

— Кто здесь?

Йоп. Меня же Ксюша предупреждала, чтоб дверь не перепутал. Бурчу извинения, выметываюсь и прикрываю дверь. Ф-фу. Аж взмок с перепугу, даром только что на сухо вытирался. Вот же Ксюшина дверь, сцуко, рядом. Черт, прав Стасик, нельзя быть таким «ботаном». Захожу в комнату, Ксюша, конечно, давно спит. Не будить же теперь девчонку. Со вздохами укладываюсь на постеленный матрасик и засыпаю раньше, чем голова опускается на подушку.

Глава 8

НЕДЕЛЯ 1 ДЕНЬ 6

— Сева…

— Се-ева…

— Се-ева-а-а…

— Отстань, Клюкса… дай поспать… отключить звук… ой, Ксюша, извини.

— Что еще за Клюкса? — строго спрашивает стоящая надо мной Ксюша, и чашка с дымящимся кофе в ее руке угрожающе нависает над моей головой.

— Да так… осторожно, не расплещи кипяток … домашний питомец… у меня…

— Кошка что ли?

— Ну… типа того.

— Ладно… живи пока… — разрешает Ксюша, — Вот кофе и бутеры. Кашу варить некогда. Мы безбожно проспали.

Наскоро умываюсь, пью кофе с бутерами, выходим из дома.

— Севка, — Ксюша устроилась на сидение у окошка электробуса, я занял место с краю, — Я тебя так-то ждала.

— Извини. Засиделся. А потом захожу в комнату, а ты спишь.

— Хочешь, чтоб я поверила?

— Так и было, — теряюсь, не вполне понимаю в чем претензия.

— А почему Криветка мне с утра выговаривала, что ты, цитирую: «пытался залезть к ней в койку?» — Ксюша сурово сдвигает бровки домиком, только что искры из глаз не сыпятся.

— Да ты чего?.. я случайно… перепутал, я ж извинился перед этой, как ее…

— Повелся, — радостно констатирует Ксюша, — Все расслабься, выдохни, я тебя подколола.

— Черт, Ксюха, шуточки у тебя.

— Сам виноват. Проигнорил девушку ночью, теперь огребай.

Понимаю, что виноват, что «надерзил и проштрафился» а потому благоразумно молчу и уставляюсь в окошко. Посмотреть, откровенно говоря, есть на что. Город преображается какими-то просто колоссальными темпами. Автоматизированные строительные комплексы возводят высотные здания чуть не на глазах. Даже трудолюбивые китайцы отдыхают. Точно тогда подметил Декар: «люди митингуют, а машины делают свое дело».

— Что, впечатлен? — Ксюша верно подмечает ход моих мыслей.

— Еще как.

— Сева, ты еще не знаешь, что в промзонах творится. С утра успела глянуть новостной репортаж. Там сборочные цеха и конвейерные линии гектарами застраиваются.

— Жесть.

— А ты думал… ой, Севка, давай зайдем в «рили тести», а то я с утра последние бутеры на тебя перевела, сама одним кофеином завтракала.

— Зайдем, конечно, — как тут откажешь после такого признания.

Заказывая в фастфуде цыпленка на гриле, уже не удивляюсь, что на раздаче приходится рассчитаться игровой валютой. В коммунизм от Нан Прохорыча я с самого начала не верил. Съедаем курятину с хрустящей корочкой и картошкой фри на гарнир и спешим в вирт-комплекс. Иваныч и Декар нас наверно заждались уже.

Виртkапсула… вход… я снова в Кедростане. Зная деятельную натуру Иваныча, переживаю, что он места себе не находит из-за нашего с Ксюшей опоздания… зря переживаю. Вместе с Декаром сидят у костерка, черпают деревянными ложками уху из глиняных мисок, дуют на горячее варево, швыркают и щурятся от удовольствия.

— Всем привет, — обозначаю свое присутствие.

— Сева, — Иваныч радостно улыбается, — Ты как раз на ушицу. Не соврал Бархотка.

— А… Бархотка это?..

— Наш гоблин-повар, — поясняет Декар, — Но имя у него довольно сложное, так что наш паладин переименовал его в Бархотку.

Сам гоблин услужливо крутится тут же рядом, согласно и часто кивает, выражая полное согласие, что «да», Бархотка — это он самый и есть. Присаживаюсь на бревнышко, принимаю от Бархотки чашку с горячей ухой и ложку. Иваныч нацеживает из бочонка поллитровую глиняную кружку чего-то пенного и пододвигает ко мне.

— А это что?

— Это пи-иво-Се-ева, — на распев тянет Иваныч, — Пивовар, эт само, ну хоббит, ну коротышка, как мы там его окрестили? — пожарный щелкает пальцами.

— Бульба би бэк, — подсказывает Декар.

— А, точно, — Иваныч благодарно кивает Декару за подсказку, — Эт само, Буль-баби-бек, прямо слышу в этом звучном имени, как поднимаются со дна пузырьки пивного брожения…

— Его работа? — пригубляю из кружки, не эксперт в пиве, но,

по-моему, очень неплохо.

— Ага, наварил пива. Сразу скажу, пиво приличное... забористое, такое пить не стыдно…

— Вы что тут с утра уже бухаете? — раздается за моей спиной строгий голос, и я понимаю, Ксюша тоже вошла в Випру.

Наша магиня-целительница подходит к костру, уперев руки в бока.

— Так мы, эт само, — Иваныч тут же включает задний ход, — Чисто за ради дегустации. Мы ж просто пробу снимали.

— Ага, я вижу, — Ксюша самодовольно ухмыляется. Походу, троллить мужиков — одно из ее любимейших занятий, — Наливайте мне тоже кружечку.

Вокруг Ксюши начинается движуха. Декар стелет свою куртку, чтоб дама не садилась на «голое» бревно, Иваныч нацеживает для нее пиво, Бархотка так и вовсе, накладывая для Ксюши уху, высовывает от усердия язык, вылавливая из котла половником кусочки пожирнее. Ксюша цветет, быть в центре внимания ей нравится. Вроде день начинается неплохо, вон и гномы трудятся в поте лица, уже заканчивают укладку фундамента под часовню…

— А где наши бойцы славяне? — кручу головой и не вижу Кудана следопыта с братьями.

— Бдят в полях, — отзывается Иваныч, — Охраняют наше крестьянство.

— Вы что, их из селения выпустили? — возмущаюсь, — Обалдели? Их беречь надо пуще глаза. Не дай бог скопытятся. Их же любой моб соплей перешибет.

— И чего в них, эт само, такого ценного?

— Нам порежут репу… в смысле репутацию с племенем. И все… отберут Кедростан к чертовой матери. Не будет вам ни пива, ни ухи.

— Сев, мы же не знали, — оправдывается Декар, а Иваныч уже спешит к воротам возвращать братьев варваров-славян под защиту частокола.

Так-то мой косяк. Не проинформировал, опоздал… но они же, блин, взрослые люди. На кой черт вылезли с дурной инициативой? Все! Надо эту вольницу прекращать. Лезу в интерфейс. После освобождения поселения мое социальное умение в очередной раз скакнуло в уровне, пришло время выбирать дальнейшее направление его развития: «профсоюзный лидер» или «боевой командир».

Впрочем, этот выбор уже сделан. Разумеется, беру командира: «*внимание, ветку командирских умений можно развивать, только вкладывая очки умений от полученных уровней*», — предупреждает

система. Ладно. И сам не ждал, что холявная прокачка будет бесконечной. Подтверждаю выбор. «*Выберите направление нового умения*».

Тут еще и направления есть. Смотрю направления. Их тут целый список. От командира самой малой группы из трех бойцов, зато позволяет существенно ее усилить аж на тридцать процентов, до полководца больших и многовидовых соединений, в этом случае усиление войска будет скромным, но это все равно круто: поднять на три процента боеспособность тысячного полка только одним фактом своего наличия в нем — дорогого стоит.

Ну что ж, тут все очевидно, надо брать командира малой группы. Желающих вступить в нашу пати не нашлось. Мой отряд — как раз три человека, прокачаю умение и подниму всем характеристики на треть, но... читаю дальнейшее описание командирского умения и обламываюсь: «*…усиление распространяется только на компьютерных персонажей…*» А такие перспективы открывались.

Пробегаю еще раз весь список направлений от малых групп до больших батальонов и опять возвращаюсь почти в самое его начало. Где-то тут у меня взгляд зацепился. А, вот. Направление тоже предельно ограниченное, а, следовательно, дающее большой процент усиления, только ограничение здесь не по количеству бойцов, а по качеству: «*командир узкоспециальных подразделений: до двадцати процентов усиления получает подразделение, состоящее из соплеменников одного воинского вида и имеющих единый ранг*».

Это ведь в аккурат про наших буратинок. Из-за урезанного мобилизационного потенциала локации они у меня все будут «одного вида» … все воины-варвары… буратины конвейерные. В любом случае лучшего варианта у меня просто нет. Да и в целом, раз уж все равно придется нанимать коперей, держать их тупо в поселении и трястись над ними как над цыплятами — нерационально. Математическая логика Мырхакаыра противится. Любой ресурс должен быть задействован.

Разве только один аргумент «против» перевешивает все остальные аргументы «за». Буратины наши одноразовые. Как в анекдоте: «умерла, так умерла». Для очистки совести просматриваю полный спектр возможных построек нашего поселения и… черт возьми… нахожу! Алтарь воскрешения, так его за ногу. Требования: алтарный камень, он у нас уже есть; часовня, она у нас активно строится; и, наконец, маг со специализацией жреца жизни.

А ведь это наша Ксюша! Она целитель, ей взять жреческую доп-спецуху — без проблем. Правда, каждого усопшего придется

поднимать довольно длительным обрядом, причем оптовых воскрешений не подразумевается, только по одному за сеанс, но… сам факт, что воскрешать их можно… Так что, рискнуть? Думаю, рискнуть. А раз так, в долгий ящик отодвигать не стоит. Подтверждаю выбор командирского направления и… отхватываю новый привет от игровой системы.

«*Став командиром воинов варваров, вы принимаете их судьбу, а заодно и способ распределения их силовых характеристик*». Это, я так понимаю, означает, что у меня тоже не будет ловкости и выносливости, а только одна обобщенная «сила»? Да по фигу. В конце концов я теперь командир, моя ценность не в махании мечом, а в грамотном руководстве на поле боя. Повторно подтверждаю и сразу открываю вкладку найма. За шестерых нужно заплатить триста монет. Оп-па, а у меня не хватает малеха…

— Сева, — отвлекает меня Иваныч, — Вот, привел.

Поднимаю голову. Ага. Приведенные пожарным паладином братья-славяне стоят в нескольких шагах от костровища и преданно поедают меня глазами. А что, я у них в авторитете, я ж теперь командир их «узкоспециального подразделения», фактически — отец родной… даже еще роднее.

— Ребята, двадцать восемь золотых не хватает, — обозначаю потребность в деньгах.

Жаль, что у братьев-славян нет ни копейки, они бы первыми отдали последнюю. Благо, Иваныч, Декар и Ксюша тоже не жадины, быстро перевели на меня нужную сумму. Подтверждаю найм бойцов: «*поздравляем, вы призвали на службу своих первых воинов, теперь вы можете основать клан… введите название*», — не мудрствуя, вбиваю: «Север», — название клана уже придумано, и меня оно устраивает.

Прежде, чем свернуть интерфейс, несколько секунд раздумываю, надо ли оповещать Бейджа о наших достижениях, как никак, он мой прямой начальник. Но как только прихожу к решению, что вводить его в курс дел необязательно, этот черт нарисовывается сам.

Входящее сообщение: «*Сева, я вижу, ты уже основал клан. Поздравляю, так держать! Скоро организуем общественное движение или даже профсоюз, хо-хо, успехов!*» Ага. Щ-щас. Бейдж перебьется. Пусть в одну руку срет, а в другую мечтает, быстро выяснит, какая вперед наполнится. Он меня отпустил на охоту? Отпустил. Вот я и охочусь. Профсоюзы он будет без меня организовывать. А мне осталось заглянуть в профиль новых бойцов. Что нам тут дают на первом уровне?

Уровень: 1

Раса: славянин

Вид: воин варвар

Описание: варвары не верят в магию, но именно благодаря этому неверию, имеют к любой агрессивной магии врожденное сопротивление.

*Сила: 10,5 (10*1,05 усиливающее командирское умение)*

*Дух: 10,5 (10*1,05 усиливающее командирское умение)*

Свободных очков характеристик: 0

Умения: нет

Свободных очков умений: 0

М-да. Ожидаемый голяк. Зато даже начальный командирский навык выдал пятипроцентный эффект. И это только начало. Ну что, все? Нет, не все: «*желаете разослать приглашения на вступление в клан*?» — желаю, конечно. Только у меня всего три потенциальных кандидата. Рассылочка получается жиденькая.

Вот теперь сворачиваю окна интерфейса. Где там мои новые бойцы? Вот они красавцы. Румяные, будто только что из печки. Копья у них кривоватые, конечно, но лиха беда — начало. Иваныч, Декар и Ксюша смотрят на новоиспеченных славян-варваров довольно кисло, но сомнений в целесообразности их найма не высказывают. А и ладно. Пусть привыкают, что командир, то есть я, лучше знает, на что деньги тратить.

— Ребята, — привлекаю к себе внимание, — Приглашение в клан разослал, надеюсь, никто не откажется… кто не сделал привязку точки возрождения у алтаря, делайте. Пора на охоту. Будем прокачивать наших молодцев.

В клан добавляются три новых игрока. Сразу присваиваю соратникам должности старших офицеров, заодно с барского плеча наделяю Кудана-следопыта званием сержанта. А что, теперь сразу видно, войско имеет некую структуру и вертикаль власти, а то «ботаническая» часть моей натуры уж больно негодует.

У нас просто дикий разброс в уровнях: я и Иваныч — шестой, Ксюша и Декар — пятый, Кудан с братками — четвертый, шестеро новичков — первый. Надо срочно выправлять положение. Я же уже пришел к заключению, что оптимально иметь одинаковый уровень по всему войску. Вот и будем подтягивать. Благо теперь с этим проще. Как глава клана я имею возможность распределять групповой опыт на свое усмотрение.

— Кудан, — подзываю своего сержанта, — Ты ведь окрестности хорошо знаешь?

— Так точно, — отзывается тот по-военному.

— Поведешь нас. Нужна лока со слабыми монстрами уровнями от двух до четырех. Я ясно излагаю?

— Вполне, — подтверждает Кудан.

Вот и чудно. Смена лингвистической базы явно пошла на пользу. Далеко идти не понадобилось. Кудан завел нас в лес шагов на пятьдесят не больше, как попался первый мутант, жаба разросшаяся до размеров порося. Второй уровень. Для тестировки первоуровневых бойцов — то, что нужно.

Отправляю свеженанятую шестерку. Варвары набрасываются на лягуху и начинают тыкать в нее копьями. Жаба отбрыкивается… иногда успешно, и тогда от толчка ее задней конечности один из бойцов улетает в заросли кустарника, потеряв пятую часть шкалы здоровья.

— Ксюша, подлечивай их, а то греха не оберемся.

Ксюша хмыкает, но подлечивает. Декар, в течение минуты безучастно следивший за разворачивающимся действом, наконец, сжалился и выдал на одного из бойцов свое усиление. Помогло это плохо. Урон у бойца если и вырос, то на глаз незаметно. Жаба подыхать отказывается.

— Кудан, подключайтесь с братками, — отправляю в бой оставшихся славян-варваров.

Дело пошло веселее. Вдевятером бедное земноводное все же затюкали. Животинка отмучилась, оставив после себя одну золотую монету в качестве добычи.

— М-да. Так они будут прокачиваться до морковкиного заговения, — делаю очевидный вывод, — Придется возвращаться к вчерашней схеме… Кудан, мобы девятого уровня где у вас, знаешь?.. отлично… веди.

Следопыт приводит нас в новую локу. Наказываю славянам стоять на месте и без приказа в драку не лезть. Действую по отработанному алгоритму. Подкрадываюсь к мобу, им оказывается огромный мутировавший волк. Выпускаю в зверюгу все четыре стрелы и убегаю, петляя как заяц. Волчара, вымахавший до размеров ишака уступает в ловкости и верткости нормальному серому собрату, и хоть я не заяц, поводить за собой моба мне удается.

На остатках выносливости выбегаю на поляну, где уже поджидает наш паладин, и передаю ему «зверскую» эстафету. Иваныч перетягивает на себя волчью агрессию, начинается заруба, подключаются маги. Я дожидаюсь отката и отстреливаюсь по второму разу. Варвары возбуждены, рвутся в бой, но приказа не ослушиваются, стоят на месте.

Люблю отработанные алгоритмы. Волчара девятого уровня повержен. Сразу две наши «однерки» переходят на второй уровень, еще и третьему, считай, пол уровня набили. Так-то лучше. Вальнем еще одного «девятого» моба — на второй уровень перейдут пятеро. Потом еще четыре моба… потом еще восемь…

обожаю магию геометрических прогрессий.

Одно пока не ясно. Нафига я потащил в лес этих «буратин»? Оставил бы в поселении… чтоб сливать на них опыт, под рукой их держать необязательно. Впрочем, война подскажет план, как их использовать. И кстати, парни получили по очку умений. На что там расщедрилась система? Система предлагает выбор из двух умений: «выпад» или «парирование».

Ну да, для бойца с копьем умения ожидаемые. Заодно просматриваю персоналки «братков», на четвертом уровне они имеют по три умения каждый. Увы, разнообразия не наблюдается. Кроме «выпада» и «парирования» чередуются еще два: «колющий удар» и «ни шагу назад». Только Кудан-следопыт выбивается из общей схемы с умениями «обзор» и «легкий шаг». Что ж, на то он и «следопыт».

Сейчас моя задача — обеспечить максимальное разнообразие доступных комбинаций, хочу, чтоб мои «болванчики» хоть как-то друг от друга отличались. Хочу попытаться достичь хоть каких-то специализаций в рамках единого вида. Автоматическое присвоение умений своим бойцам я отрубил, а потому выбор делаю сам. Выбор пока несложный — одному даю «выпад», другому «парирование».

Глава 9

Продолжаем. Тягаю зверей, тащу к Иванычу на разделку. Охота ровненько идет, цикл сбоев не дает. Как я и просчитывал, после шестнадцатого моба, все девять варваров достигли четвертого уровня. Теперь, пожалуй, стоит попробовать пристроить их к делу. Хватит им на месте топтаться. В отработанный алгоритм вношу дополнения.

Теперь, после того как моб уже неплохо «отбит» Иванычем и получил от меня две «нашпиговки» стрелами, выпускаю бычков… в смысле варваров с задачей доводить «тело» до готовности. Они окружают сильно потрепанного зверя и добивают копьями. После тестового прогона на «девятом» мобе, решаю замахнуться на «десятку».

Кабанчик размером с корову выглядит устрашающе, но глаза боятся, руки делают. Притаскиваю его к паладину. Иваныч видит «клиента», что-то бурчит невнятно и привычно принимает разогнанную тушу на щит. В принципе, ничего критичного не происходит. «Десятый» моб ненамного сильнее «девятого». Дожидаюсь перезарядки, отстреливаю «магазин».

— Кудан, подключайтесь, — отправляю варваров в бой.

Варвары подключаются. Кабанчик издыхает и оставляет после себя несколько монет, шмат свинины и деревянный круглый щит. М-да, от повышения уровня мобов добыча, к сожалению, не растет в той же прогрессии, что и получаемый опыт. Если со слабого моба выпадает одна-две монеты, то с «девятых-десятых» всего пять-семь золотых. Правда, с них еще валится мясо, шкуры и плохонькое оружие, но вывод однозначен. Если ставишь цель поднять бабла, лучше выбивать его на мелких мобах. Денег на них, конечно, меньше в разы, но возни — меньше на порядок.

А пока опыт в приоритете. По мере перехода варваров на пятый уровень, «поднимаю планку», начиная тягать еще более сильных тварей. А после того, как шестой уровень взяли Декар и Ксюша мы, не побоюсь этого слова, перешли на новый качественный уровень. Ксюша выбрала «массовое исцеление», а Декар «массовое усиление». Да, заклинания, работающие «по площадям» слабее, зато отоваривают сразу всех.

По итогу дня весь отряд вышел на седьмой уровень. Я, правду сказать, рассчитывал на большее. Но и этим доволен. Главное, наши «буратины» не совсем уж бесполезный балласт. Четверых я наделил умением «владение щитом» вкупе с «ни шагу назад», так сказать, заложил фундамент для взращивания нашего «танкового подразделения». Еще четверых обогатил навыком «выпад», этих

парней будем затачивать «на урон». Кудана продолжаю прокачивать в «следопытском» направлении. Разведка нам тоже нужна.

В Кедростан возвращаемся, как принято писать в школьных сочинениях, усталые, но довольные. Сгружаем Бархотке все добытое мясо. Гоблин повар млеет и недоверчиво качает головой, такой мясной горы он не ждал, встречая нас скромным рагу из кроликов. Рагу, кстати неплохое, соус островат, но под пиво в самый раз.

— Ребята, — после ужина мы расселись перед костром, потягивая пиво из кружек, время для разговора подходящее.

— Слухаем тебя, это само, вниматочно, — благодушно отзывается пожарный.

— Есть разговор, — преодолевая внезапное смущение добавляю, — Скажем так, офицерское совещание…

— Сева, излагай, — Декар подсаживается ближе к огню, а бойцы наоборот, деликатно перебираются за пределы освещенного костром пространства, дабы не мешать высокому офицерскому собранию.

— Сегодняшний день показал, что с данным материалом… — качаю головой в сторону варваров, — …работать можно.

— Ну это мы и так поняли, — отзывается Ксюша, — Прок с них есть.

— Ну да, — соглашаюсь, — Поэтому я хочу, чтобы мы затачивали свои персонажи под работу с ними.

— Что-то я, эт само, не очень не понял.

— Смотрите, у нас их уже сейчас девять голов, а за два месяца можем нанять больше сотни. Они станут нашей основной боевой силой.

— Эти? — Иваныч с сомнением указывает пальцем на варваров.

— Эти, — подтверждаю негромко, но твердо.

— Ну хорошо, и что требуется от нас?

— Мы будем прокачивать только те умения, что их усилят. Я вот взял ветку командира. Ксюша и Декар будут делать упор на массовые заклятия, ты, Иваныч, тоже… ауры там всякие паладинские и прочее.

— Так-то это риск, — раздумчиво говорит Ксюша, — Если из этих болванчиков ничего путного не выйдет, мы запорем свои аватары.

— Действительно, — поддерживает Декар, — Ты сам говорил — мясо. Только ближний бой, магии нет ни в каком виде. Против мобов еще ладно, а когда на нас пойдут войной?

— Все так. Все так. Я не говорю, что решение нужно

принимать немедленно. Если я найду способ обучить их стрельбе из лука, этого будет достаточно.

— Да ну?

— Точно вам говорю. Отсутствие у них магии — не приговор. У них есть врожденное сопротивление магии. Прокачаем его до упора, и тем самым вообще магию вынесем за скобки.

— Вообще-то, эт само, Сева дело говорит, — Иваныч принимает мою сторону, — Через два месяца нас придут отсюда выкуривать. А толп желающих в наш клан, эт само, что-то не наблюдается. Не знаю, как с этими… братьями-славянами, но вот вчетвером мы точно ни черта не навоюем.

— А что, их можно научить стрелять из лука?

— Надеюсь. Игра существует уже несколько лет. Вечером посижу в сети, покопаюсь в гайдах, если такой способ есть, наверняка его найду. Даже уверен, что найду. Просто…

— Что?

— Очень хорошими стрелками… даже просто хорошими стрелками они вряд ли станут. Но мы будем делать упор на массовость.

— Тогда я согласна, — Ксюша дисциплинированно поднимает руку, как школьница на уроке, — Если они смогут стрелять и при этом не поддаваться магии, делаем, как предлагает Сева.

— Согласен.

— И я, эт само, согласен.

— Тогда, будем считать, совещание окончено.

Иваныч и Декар выходят из игры.

— Ну что, сегодня опять до полночи на кухне просидишь? — подкалывает меня Ксюша.

— Ни в коем случае. Я — лицо заинтересованное. Сегодня первым в койку запрыгну.

— Надеюсь не к Криветке?

Вот ведь язва. Жму на выход. Выползаю из капсулы и… моя «плашка» подает звуковой сигнал о наличии входящего сообщения. Кому это я понадобился? Блин, Бейджу. Открываю сообщение: «*Сева, я сегодня не в Випре, как выберешься в реал, срочно зайди ко мне в офис*». Негромко ругаюсь, набирая Ксюшин номер.

— Слушаю, — она отзывается на четвертом гудке.

— Ксюша, Бейдж требует меня к себе в офис.

— А что ему надо?

— Без понятия.

— Подождать тебя на улице?

— Не стоит. Сколько я тут пробуду, неизвестно. Потом сам

доберусь. Дорогу в твой блок помню.

— Буду ждать, — многообещающе сообщает Ксюша и отключается.

Иду к лифту. Спускаюсь на третий. К Бейджу в офис я ходил только в Випре, но в реале тот же путь по тем же коридорам. Даже приемная один в один, разве только оргтехники никакой нет, и Ксюша здесь не сидит. Так ведь можно и с ума сойти, перестать отличать реал от вирта. Стучусь в дверь, заперто. Набираю номер Бейджа.

— Сева, ты где? — сразу спрашивает Бейдж.

— У вас в приемной, тут закрыто.

— Отлично. Подожди немного. Скоро подойду.

Ладно, так и так мне нужно покопаться в сети. Разворачиваю монитор и клавиатуру. Вбиваю в поиск: «мечи и магия гайды». Посмотрим, что тут пишут умные люди… ого, пишут — это слабо сказано. Чувствуется, тут играют многие миллионы. Уточняю запрос: «как прокачать воинов варваров с ограниченным военным функционалом».

«*Если вам достался чемодан без ручки в виде поселения с воинами-варварами*, — пишет какой-то неленивый советчик, — *Срочно набирай в клан живых игроков. Главное, торговый и производственный потенциалы не урезаны. Реши проблемку с защитой будущего замка и занимайся чем хочешь, хоть бордель открывай*…»

Совет может и дельный, но мне как раз пока непонятно, как решить эту самую «проблемку с защитой». Посмотрим, что еще пишут: «*самый гемор у варваров в том*, — пишет другой знаток, — *что более кривого билда чем у них, придумать просто невозможно. Половина очей идет в силу, другая половина в дух. Это полный слив бачка*…»

Черт. Я зациклился на умениях и совершенно выпустил из внимания тему характеристик. Ох, Сева, Сева. Нельзя быть таким «тоннельным ботаном». И что, реально все так плохо? Кстати, я же в здание корпы, могу подключиться к своему персонажу удаленно через свою «плашку». Осуществляю удаленный вход в игру. Вкладка: «войска». Да, прав тот человек, полный слив бачка:

Уровень: 7

Раса: славянин

Вид: воин варвар

*Сила: 16,8 (16*1,05 усиливающее командирское умение)*

*Дух: 16,8 (16*1,05 усиливающее командирское умение)*

Такая картинка у всех девятерых, ну и у меня недалекого тоже, я ж согласился с ними «разделить судьбу», вот и разделяю теперь. За каждый уровень и мне, и им автоматом начисляют по

одному очку в силу и в дух. Изменить распределение невозможно. Засада. Характеристику «дух» в обязательном порядке качают маги, для бойцов она вторична, хотя… она и для магов вторична. Маги делают упор на прокачку так называемого «интеллекта».

Нет, к человеческой разумности этот игровой «интеллект» не имеет никакого отношения. В играх «интеллектом» почему-то принято называть резервуар маны, магической энергии. Чем выше у мага показатель «интеллекта», тем больше маны он может саккумулировать. А «дух» — это, условно говоря, ширина трубы, по которой эта самая мана закачивается в хранилище. То бишь, чем больше показатель «духа», тем сильнее «напор», тем быстрее восстанавливается потраченная мана. Но даже магам не придет в голову вбухивать в «дух» половину очков, такая расточительность себя просто не окупит. Вынужден согласится, воины-варвары — это чемодан без ручки.

Собственно, на этом можно ставить на варварах крест и начинать искать другую стратегию развития, но живущий во мне ботан требует проработать вопрос до полного исчерпания. Если уж даже игроки не маги этот самый «дух» хоть немного, но прокачивают, значит он не совсем бесполезен?.. к тому же мне теперь так и так деваться некуда, свой аватар я уже перенастроил, обратно не отыграть. В играх я разбираюсь довольно поверхностно и больше в теории, чем на практике, а потому, забиваю новый запрос: «*что означает характеристика дух в мечах и магии*».

И опять поисковик сообщает о миллионах записей по указанному запросу. Ничего, я тоже парень неленивый. Я ж ботан. Погружаюсь в чтение и по итогу получаю обобщенно следующую картину: бойцы не совсем уж обделены магией в этой магической игре. Они не имеют резервуара маны (интеллект), но могут эту самую ману через себя прокачивать (дух). Хоть на «активные заклинания» они не способны, «пассивные магические умения» им все ж таки доступны.

Это, во-первых, всякие полезные ауры вроде ауры страха, ауры слабости и им подобные. Затем некоторые «особые способности», вроде «рывка», «отвода глаз» или «легкого шага» кстати, умение «ни шагу назад», что уже имеется в арсенале моих буратинок, тоже к ним относится. И наконец, третье, «дух» дает некоторые условно «около-магические» усиления, такие как «ярость берсерка» или «устойчивость к магическим стихиям».

«Устойчивость к магическим стихиям», а в игре этих стихий четыре, меня особенно заинтересовала. Если прокачать эти «пассивки», то вкупе с уже имеющимся сопротивлением магии, сможем получить тех орлов, что в воде не тонут и в огне не

горят… и даже в земле не пачкаются.

Одним словом, у «духа» потенциал есть. Кстати, с какого-то перепуга или может быть… перепоя в коллективе разработчиков… умение «ходить строем» тоже относится к условно «духовным практикам». М-да. Никогда бы не подумал, что чеканить шаг по плацу — не тупое времяпрепровождение, а своего рода медитация…

Черт, а Бейджа так и нет. Позвонить ему? Набираю номер, Бейдж мой звонок сбрасывает. Совсем, блин, оборзел. А я так-то с утра не жрал. Кстати, на внутри корпоративном сайте вроде должна быть услуга по доставке еды. Да… есть… отмечаю кофе и пиццу, указываю место нахождения: этаж, номер кабинета. Все? Нет не все: «*укажите причину*». Йоп, им еще и причина нужна. Причину приходится выбирать из списка. При чем такой причины как «я голоден как волк» в списке нет. Выбираю причину: «*задержался по приказу руководства*».

Теперь-то уже все? Ну неужели… заказ принят. Через пару минут прикатывает дрон и выдает мне плоскую коробку с пиццей и запечатанный стаканчик с кофе, и даже денег не взял. Расписываюсь в квитанции, взгляд цепляется за указанное время доставки. Скока? Двенадцатый час уже? Блин. Набираю Ксюшу.

— Сева, ты где? — походу сегодня это стандартный способ начала телефонного разговора со мной.

— Торчу в приемной.

— Что Бейджу от тебя надо?

— Он меня динамит, звонок сбрасывает.

— Вот засранец.

— И не говори.

— Ладно, я не сплю пока еще, — Ксюша вздыхает и отдаляет камеру от своего лица, показывая, что она хоть и не спит, но уже в пижаме, — Постарайся не задерживаться.

Ксюша отключается, я распечатываю кофе и пиццу. Откусывая и прихлебывая, возвращаюсь к своим изысканиям. В принципе, анализировать можно до бесконечности, но время неумолимо. В конечном итоге надо приходить к решению: делать ставку на буратин или нет. Ксюша права, можем запороть аватары, но это полбеды. Профукать потенциальный замок — вот это обидно.

А значит, пора прояснить самый главный вопрос: сколько и каких пассивок могут получить мои варвары от щедрот системы. Пока что выбор умений был крайне скуден, а пассивка так и вовсе одна единственная, это к седьмому-то уровню. Ну что ж, интернет мне в помощь. Формулирую запросы и так, и этак. Много блуда и никакой инфы. Походу прокачивать варваров — дураков мало, если они вообще есть, но… удача мне, наконец, улыбается.

Выхожу на какую-то сравнительно свежую переписку в тематическом чате: «*если ты, бро, решился стать командиром коперей, ты либо садо-мазо, либо человеконенавистник. В любом случае, сходи к психиатру, теперь это лечится…*» — вот не могут эти сетевые умники просто написать по сути дела, обязательно надо оросить своими испражнениями всех, кто приблизился на расстояние зрительного контакта с их текстом. Пропускаю несколько строк, читаю дальше: «*…у коперей умений откровенно мало, так что бери «наставника», сможешь хотя бы обучать их тому, что сам умеешь, это хоть какой-то способ разнообразить их по функционалу*».

А вот это уже любопытно. Если я возьму этого самого «наставника», то смогу научить их стрелять из лука? Лезу еще глубже в жопу сетевого блуда и выясняю что да, смогу, но с оговоркой: «*…из варваров стрелки получаются откровенно говенные*». Ну об этом я и так догадывался.

Ладно, что нужно, чтобы взять «наставника»? Оказывается, тоже ничего сложного. Стандартное умение из командирской ветки, которое открывается после достижения десятого уровня… В приемную, наконец, быстрым шагом заходит Бейдж. Глаза красные, явно от недосыпа, но вид бодрый, я бы даже сказал возбужденный какой-то вид.

— Сева, извини, что заставил ждать.

— Да ничего, — поднимаюсь с нагретого диванчика.

— Перемены просто валом идут, — продолжает оправдываться Бейдж, запуская меня в свой кабинет, — Вечером уходишь домой с опухшей головой, думаешь, как решить очередную глобальную проблему, а на утро оказывается, что проблема уже не актуальна. Начальство уже новой проблемой озадачивает… кофе будешь?

— Не, спасибо… недавно пил.

— А я, пожалуй, заправлюсь кофеином… ну, как дела у тебя?

— Охотимся… осваиваемся… — отвечаю осторожно.

— Прибедняешься, — Бейдж сощуривает чекистский глаз, — Клан создал, поселение захватил. Молодец. Это сейчас важное направление.

— В смысле? Что за дело корпорации до игрушки?

— Ну не скажи. Игровая валюта — это мировая валюта.

— А, да, это я заметил.

— Вот, ты ведь умный парень, сам понимаешь. Контролировать игровые финансовые потоки — сейчас задача приоритетная.

— А от меня, что требуется?

— Да все тоже самое, — заверяет Бейдж, — Прокачивай

замок… принимай людей в клан… ну ты сам знаешь.

Тут мне приходит мысль, что, если попросить Бейджа, он мигом организует мне приток игроков в клан. Тогда не надо будет ломать голову, как прокачивать моих коперей. Но эту мысль я тут же отбрасываю. Не хочу у него ничего просить. Себе дороже. Сами справимся.

— Так что, я могу идти?

— Да, иди, Сева, а то уже поздно.

Выхожу из кабинета в некотором недоумении. И это все, что Бейджу от меня надо было? Чтоб я продолжать играть? М-да, еще недавно я думал о корпе исключительно с пиететом и мечтал в нее устроится. Ну вот, устроился. Пиетета все меньше, раздражения все больше. Выхожу из здания, вывожу Ксюшин контакт: «*абонент находится в состоянии глубокого сна, звонить без особой необходимости не рекомендуется*».

Ладно, пусть спит. К тому же транспорт уже не ходит, до моей общаги идти даже ближе. На середине пути «плашка» сообщает о входящем звонке. Кому еще я понадобился в такое время? О, это Стасик.

— Сева, ты где?

— Вы сговорились сегодня?

— Не понял, ты о чем?

— Да так, ерунда. Сегодня все звонки начинаются с этих слов.

— Радуйся, хоть кому-то важно знать место твоего нахождения, — Стасик хихикает, — Я тут тебе подсобил немного.

— О.

— Вэ-Эл, это один из самых сильных кланов в мечах и магии. И один из самых старых. Слышал про такой?

— Не-а.

— Я так и думал.

— Что за Вэ-Эл?

— Вежливые люди. Меня обещали вывести на самого кланлида.

— Стасик, спасибо, но, по-моему, ты торопишь события.

— Готовь сани летом, — наставительно говорит Стасик, — Как твое поселение?

— Ломаю голову над боеспособностью своих варваров.

— Кстати, о варварах. О них я тоже кое-что выяснил.

— Слушаю.

— Они такие слабые, потому что должны постепенно превратится в орков. Сева, хочешь поиграть в темного властелина?

— Не хочу.

— Напрасно, — хмурится Стасик, — Орочья орда — это сила.

Помимо прочих преимуществ у них есть убойная пассивка «орочий гнев».

— Все равно не хочу.

— Сева, ты ботан.

— Я знаю.

— Ох. Черт с тобой… да, еще я выяснил, что их четыре.

— Чего четыре?

— Я о замках, Сева. В твоем случае о поселениях. По четыре поселения в больших лепестках и по три в маленьких.

— Ого, — присвистываю, — Ценная инфа.

— Еще бы. Ладно, отбой.

Добираюсь до своей комнаты в общаге, сил хватает только на то, чтобы разуться. Падаю на постель и засыпаю.

Глава 10

НЕДЕЛЯ 1 ДЕНЬ 7

— Черт, я опять проспал. Одеваюсь, собираюсь, перекусываю, — все делаю наспех и на бегу, уже запрыгнув в электробус, пытаюсь связаться с Ксюшой, но она успела зайти в Випру, а туда звонки не проходят. Добираюсь до вирт-центра, укладываюсь в капсулу. «…3 …2 …1 …*вы можете покинуть капсулу*», — опять высвечиваются эти неестественно яркие цифры. Откидываю крышку, поднимаюсь на ноги и оказываюсь возле алтарного камня. Вместо облаков над моей головой каменные своды часовни. Выхожу наружу. У костра на бревнышке сидит Ксюша в компании наших гномов заслуженных строителей. Здороваюсь.

— Принимай работу, — один из гномов поднимается с бревнышка, оттирая усы от пивной пены, — Часовня готова.

— Красота, — осматриваю часовню снаружи, она выстроена так, что алтарный камень и, соответственно, точка входа в игру теперь внутри нее, — Молодцы.

Гном хмыкает, но взгляда от меня не отводит. Ждет чего-то… что ли? Ах да. Открываю окно торговли. Оп-па, а откуда лишние сто семьдесят монет? О, и еще монетка упала… и еще две монеты… и еще одна, кто-то собирает милостыню на нужды нашего клана? Перевожу на счет гномов остаток оговоренной суммы. Гном расплывается в улыбке.

— Хозяин, что теперь строить будем? Стену бы надо каменную да с зубцами.

— Стену мы не потянем пока, — просматриваю список доступных построек, — Казарму вы тоже за день не осилите…

— Может таверну, — на разговор подтянулся Бархотка и преданно заглядывает мне в глаза. Бульба Би Бэк стоит за его спиной и тоже выказывает всем видом, что таверна нужна чрезвычайно. Понимаю, готовить еду на костре и варить пиво под открытым небом не слишком удобно.

— Хорошо, — соглашаюсь, — Таверна нам так и так понадобится. Пока возведем самую маленькую, пристроить… надстроить… всегда можно будет.

Торги с гномами на этот раз проходят в более спокойной обстановке, и к обоюдному согласию приходим почти сразу.

— Где строить будем, хозяин? — деловито вопрошает гном.

— Так, давай на месте той ямы, где вас в плену держали. Она нам уже не понадобится. Мы пленных не берем.

Разобравшись с гномами, присаживаюсь на бревнышко у костра.

— Ксюш, извини, Бейдж до полночи промурыжил. Ты опять уже спала.

— Куда уж тут денешься, извиняю… чего хоть хотел от тебя?

— Хочет, чтобы мы продолжали играть.

— И все? Только ради этого?

— Он говорит, теперь это крайне важная задача. Говорит, все дело в игровой валюте. Точнее в контроле над ней.

— Понятно. У корпы в конечном итоге все в бабло упирается.

— Это само собой… а где все остальные? — под остальными я имею в виду Иваныча, Декара и наших славян-варваров.

— Уже возвращаются, — отзывается Ксюша, — Вон они.

Первым в воротах показывается Иваныч, за ним Декар и варвары.

— Сева, рад видеть тебя живым и здоровым. Ну как, не сожрали акулы капитализма? Ксюха нам уже чирикнула, что тебя начальство всю ночь допрашивало.

— Ну уж не допрашивало… просто ждать пришлось.

— А мы, уж не сочти за… эт само… пробежались по округе. Пощипали мелкого моба. Ты ж сам вчера говорил, монету лучше сшибать на мелюзге.

— А-а, теперь понимаю, откуда прибавка на счете. Это вы молодцы. Деньги нам очень нужны.

— Так мы помним, завтра понедельник. Двенадцать бойцов к найму… ты, эт само, скажи главное, смогут они стрелять?

— Смогут. На десятом уровне возьму «наставника» и смогу передать умение. И еще… если сегодня успеем накопить пятьсот золотых на постройку казармы, сможем нанять их не двенадцать, а восемнадцать.

— А сколько у нас сейчас в казне?

— Меньше трехсот.

— Сева, на казарму мы набьем, эт само, не проблема, но на какие шиши мы будем нанимать восемнадцать рыл? Это ж еще девятьсот монет, — показывает Иваныч знакомство с математикой.

— У нас будет вся неделя впереди. Главное выбрать лимит найма до следующего понедельника.

— Тогда не вижу смысла рассиживаться, — Иваныч рубит воздух ребром ладони и поворачивается к Декару, — Карлыч, ты как думаешь?

— Так же, — лаконично отзывается Декар.

— Подождите ребята, — подтормаживаю рвущегося в бой Иваныча, — Мне тут шепнули по секрету, что в нашей локации должно быть еще два или три поселения.

— О… таки это хорошо или плохо? — задает Декар ключевой

вопрос.

— Если населяющие их варвары переродятся в полноценных орков, это может стать большой проблемой.

— Значит эти поселения нужно найти и захватить?

— Да. И чем раньше, тем лучше. Но мы не знаем даже размеров нашей локации, я уж не говорю о том, где эти поселения искать.

— Могу показать орочий стан, — Кудан-следопыт выходит вперед.

— Один? — уточняю.

— Мне известен только один.

— И то уже подспорье. Наш Кедростан мы отбили у полуорков без особых сложностей. Захватим еще одно поселение. Веди, Кудан. На сегодня это наша приоритетная задача… да, и вот еще, попадется не слишком сильный моб, уровня –восемь-девять, дай знать, опробуем на нем новое умение.

— Что за умение? — любопытствует Ксюша.

— Я все-таки решил взять для наших бойцов «построение».

— Ты же смеялся над этим «хождением строем».

— Ну, — кривлюсь, — Учитывая скудость выбора, приходится брать, что дают. В конце концов в описании сказано, что умение боевое.

На самом деле я решил дать бойцам «построение», чтобы начать хоть как-то задействовать потенциал характеристики «дух». А боевое там умение или не очень, посмотрим, совсем бесполезным оно быть не должно, так что надеюсь на отдачу хотя бы в перспективе. Довольно скоро выходим на оленя мутанта девятого уровня. То, что нужно.

Строю в первый ряд четырех варваров со щитами, получивших «ни шагу назад», как-никак они наши будущие «танки». Еще четверых с умением «выпад», потенциальных «дамагеров-ударников» ставлю за их спинами. Мой расчет в том, что «танки-бронеходы» будут сдерживать натиск моба, а «уронщики-ударники» — бить копьями из-за их спин.

— А мне что делать? — спрашивает Иваныч.

— Ты стоишь в сторонке на подстраховке. Если строй развалится, придешь на помощь, перетянешь на себя агрессию.

Подбираюсь к зверю, отстреливаю боезапас и убегаю, как делал уже не одну сотню раз. Только теперь веду моба не на Иваныча, а на строевую стенку из варваров. Моб послушно переключается на бойцов и врезается рогами в щит одного из них. Варвар отхватил небольшой урон почему-то прямо через щит, но устоял. Сработало умение «ни шагу назад».

Олень отступил, помотал рогатой башкой и снова врубился в

щит. Варвар снова удержался. Копейщики второго ряда начинают тыкать моба, задействовав умение «выпад». Выдыхаю с облегчением. Не такое уж и бесполезное это «построение». Через полминуты, когда становится ясно, что «наши» побеждают, отстреливаюсь повторно.

— Иваныч, подключайся, теперь можно.

Паладин срывается с места как боевой пес с поводка и добивает моба. Неплохо, я доволен. С этого момента можно с уверенностью говорить, что наши варвары, хоть и выглядят одинаково, получили разделение на рода войск. На седьмом уровне оно выглядит так:

Кудан-следопыт ведет нас одному ему известными тропами. По пути стараюсь делать на карте пометки: лежки и уровни встречных монстров, заодно всякие приметные географические объекты: полянки, ручейки, холмы. Как появится возможность, надо будет взять для Кудана умение «картограф», чтоб самому этим не заниматься.

Следопыт останавливается, поднимает руку вверх, привлекая общее внимание и рысью подбегает ко мне.

— Что, пришли уже? — спрашиваю.

— До стана еще около получаса ходьбы, — докладывает Кудан, — Но мы догнали отряд полуорков. Двигаются в направлении своего лагеря.

— Пошли, посмотрим, что там за отряд.

Даю команду оставаться на месте и вместе с Куданом пробегаю немного вперед. Да, и впрямь неторопливо бредет отряд.

— Они пленников ведут, — шепчет мне Кудан, — Из набега возвращаются.

Ага, вижу пленников со связанными руками. Сам отряд состоит из шести полуорков уровнями шесть-восемь и двух полноценных орков девятого уровня. Отползаем от кустов, из-за которых вели наблюдение, и возвращаемся к своим.

— Ну отряд невелик, — комментирует Иваныч, когда я пересказываю увиденное, — Справимся.

— Что справимся, понятно. Но там два орка, — напоминаю, — А у них какая-то особо убойная «гневная» пассивка. Как бы они шаманить не начали.

— Шаманить?

— Ну как наш Декар, насылать на полуорков усиливающее заклятие. Я думаю, придется разделиться. Ты, Иваныч, вместе с уронщиками спрячешься в засаде. А я выманю полуорков на танков-бронеходов. Если те два орка начнут шаманить, выскакиваешь из засады и валишь их.

— А если не начнут?

— Тогда… все равно выскакиваешь из засады и бьешь атакующим в спину.

Наша тактика хоть и имеет некоторые элементы новизны, по сути повторяет обычную тактику против мобов. Я подкрадываюсь и стреляю в полуорка. Четырех стрел ему хватает с головой, но остальная толпа с улюлюканьем бросается за мной в погоню. Я, соответственно, убегаю и привожу их к построению из четырех варваров танков. Полуорки благо ненамного умнее лесных мобов, послушно кидаются «на стеночку».

Впятером они выдают приличный урон, Ксюше почти сразу приходится колдовать массовую лечилку. Два орка «девятки» в ближний бой лезть не торопятся, делают как раз то, чего я и опасался. Остаются за спинами своих бойцов и активно камлают, отчего вокруг полуорков начинает разливаться красная аура, видимо так визуально выглядит результат «орочьего гнева».

Под воздействием орочьего шаманства полуорки явно прибавляют в нанесении урона, Ксюша сливают уже вторую и последнюю лечилку, но выскочивший из кустов Иваныч и Ко добегает до орков и тем резко становится не до шаманства. Вдвоем против шестерых шансов у них нет, хотя девятый уровень легкой добычей их все равно не делает.

К тому времени, как у меня «откатываются» стрелы, шкала здоровья у бронеходов сползает до половины, а у крайнего справа так и вовсе остается меньше четверти. На него насели сразу два полуорка. Как бы не слился наш боец. Трачу все стрелы и вывожу из игры «лишнего» противника. Теперь их четыре на четыре, но наш парень в «красной» зоне имеет все шансы этот бой не пережить.

Что делать не знаю, хоть сам под меч кидайся, но тут Иваныч с ребятами, наконец, добивают орков и приходят к бронеходам на помощь. Побеждаем без потерь, но едва-едва. М-да, слабоваты мы пока еще. Оставляю бойцов восстанавливать потраченное здоровье, а сам иду развязывать пленников. Брошенные без надзора, они никуда не разбежались и дисциплинированно дожидаются там, где их оставили. Такие вот игровые условности.

Освобождаю: гнома, гоблина и трех крестьян славян варваров. На клановый счет падает приличная сумма в двести золотых. Неплохо, столько мы выбиваем с мобов за полдня упорного фарма. Уровни у спасенных совсем низкие — от первого до третьего, поэтому решаю их одних в Кедростан не отправлять, могут и не дойти. Возьмем с собой, глядишь целее останутся.

Как и предсказывал Кудан, еще полчаса и мы выходим к ущелью. Я думал, будет селение вроде нашего, а здесь пещера.

Оставляю отряд в укромной рощице и вместе со следопытом выдвигаюсь на разведку. Уже через десять минут наблюдений понимаю, этот орешек нам не по зубам.

Только перед входом в пещеру болтается полтора десятка бойцов, из которых четверо — орки. Сколько их еще в глубине пещеры остается догадываться. И если мы окажемся сильнее, что не факт, своих положим немало, а такой итог неприемлем. Как ни жаль, но даже возможность найма дополнительных бойцов в захваченном поселении риска не оправдывает.

Возвращаемся в Кедростан. Пристраиваю освобожденных пленников. Наш варвар землепашец за пределами поселения успел обустроиться и обзавестись хозяйством, распахал поле, завел кур, срубил избушку. Не раздумывая, назначаю его старостой и сбагриваю ему на попечение трех отбитых у орков крестьян славян. Гнома на должность подмастерья забирают каменщики, гоблина определяю к Бархотке. Так сказать, раскидал по расовому признаку.

Затем выходим на охоту и до конца дня упорно крошим мобов. Вроде бы и опыт идет неплохо, всей командой добираемся до «девятки», но ощущение какой-то безысходности, бессмысленности всех наших потуг подспудно и неизбывно давит, как бы я дурные мысли не отгонял. А что тут поделаешь? Кроме той пещеры в локации еще два поселения, в которых набирают силу и матереют орки. Не сегодня завтра они нас обнаружат. Что мы им противопоставим? Боюсь, что ни черта.

К вечеру скапливается средств достаточно, чтоб возвести казарму первого уровня. На следующей неделе сможем нанять аж целых восемнадцать бойцов, но и это радости не приносит. Сегодня я впервые со времени нашего первого выхода на охоту спешу покинуть Випру. Одним словом, тоска.

Жму «выход», выбираюсь из капсулы. Одно радует, сегодня я провожаю Ксюшу до дома и останусь у нее ночевать. И думать ни о чем не буду, и никто меня не остановит, даже Бейдж… ну что там еще? Входящий звонок на «плашку» и, разумеется, это Бейдж… помянешь черта.

— Извините, но сегодня торчать в вашей приемной не буду, у меня дела… — сразу говорю вместо приветствия.

— Сева, ну я же извинился, — миролюбиво говорит Бейдж, — Я звоню совсем по другому поводу.

— И по какому?

— Закончилась первая трудовая неделя. Есть повод отметить…

— Я занят.

— Сева, ты не дослушал, — невозмутимо продолжает Бейдж,

— Корпорация устраивает небольшой праздник. Столик в нашем ресторане на тебя уже заказан, шикарный номер на двадцатом этаже в нашей гостинице тоже…

— Извините, у меня параллельный вызов… — ставлю Бейджа на ожидание, перехватываю звонок, — Да, Ксюша.

— Тебя уже совратили на корпоратив?

— Еще нет, Бейдж висит на параллельной линии

— Севка, давай сходим, а? Посидим в ресторане, как белые люди.

— А ты хочешь?

— Хочу, конечно.

— Ладно, тогда встречаемся в ресторане.

Облачаюсь в заботливо оставленную на тумбочке белую рубашку, черные брюки и туфли. Дресс-код как никак. Размер подошел… ну так-то да, меня тут тыщу раз успели промерить да просканировать, мои габариты знают с точностью до миллиметров. Одеваюсь, иду к лифту. Корповский ресторан расположен на верхнем тридцатом этаже.

— А ничего тут… импозантненько, — одобряет Ксюша, усаживаясь за столик. Она тоже одета в строгую белую рубашку и брюки. Для «девочек» и «мальчиков» стандарт в корпе един, но Ксюша даже так выглядит сногсшибательно.

Дроид-официант сверкает пластиковой бабочкой в белый горошек и терпеливо ждет, переводя с меня на Ксюшу стеклянные зрачки зеленоватых окуляров.

— Меню, — отдаю голосовой приказ, и официант «разворачивает» голографический экран.

Ксюша делает для себя сложный экзотический заказ, ни одного блюда из которого я даже не слышал, поэтому сам ограничиваюсь котлетой по-киевски.

— Ты бы еще сосисок заказал… — пеняет мне Ксюша, — … или пельменей.

Пожимаю плечами и начинаю осматриваться. Зал большой… очень большой. Тут наверно тыщу человек можно рассадить. Большая часть столиков уже занята, и люди продолжают активно прибывать.

— Места нам достались не самые козырные, — Ксюша тоже завертела головой, обозревая ресторанное помещение.

— Почему?

— От сцены далековато.

Нам приносят еду, дроид ловко откупоривает шампанское и разливает по фужерам. Едва мы успеваем их поднять, как на сцену взбирается другой дроид, судя по блестящему пиджачку и галстуку на шарнирной шее — тамада, и начинает через

динамики толкать тост «за успехи корпорации». Мы с Ксюшей чокаемся, не дослушав тоста, выпиваем. Я набрасываюсь на еду. Так-то оголодал.

Тамада разворачивает что-то вроде рекламного представления, рассказывая о новинках корпы в области роботостроения. В качестве наглядного пособия корпоративных достижений один за другим на сцену как на подиум поднимаются, заползают и залетают дроиды и дроны все новых и новых видов: строители, водители, уборщики и грузчики, подстригальщики лужаек и заправляльщики пододеяльников.

— Хорошо, что Иваныча здесь нет, — весело подмигивает мне Ксюша, — Вон того дроида-пожарника он бы расколошматил на глазах у почтенной публики… Севка, ты чего смурной какой-то? Заторможенный? Снимайся уже с ручника.

— Мне кажется, зря мы сегодня этих орков покрошили.

— Это еще почему?

— Скорее всего мы запустили игровой сюжет. Теперь все орки нашей локации припрутся нам мстить.

— Хорош загоняться, а? Сев, отключи ботанство хотя бы на сегодняшний вечер.

Мы выпиваем еще по бокалу шампанского и Ксюше удается вытащить меня на танец. Заиграла ритмичная музыка. Дроиды и дроны принялись приплясывать и вальсировать в меру своих конструктивных возможностей. Вокруг сцены начали собираться танцующие пары.

Мы с Ксюшей танцевали, потом целовались, а потом переместились в тот шикарный обещанный Бейджем номер тремя этажами ниже. Наконец-то у нас все случилось. Пусть и не у Ксюши в блоке, но так даже лучше, романтичней… и с гораздо большим комфортом. Все ж таки огромная гостиничная кровать намного удобней ее полутора-спальной кушеточки.

Я заснул уже под утро, обнимая Ксюшу, и с улыбкой на губах, а вот пробуждение вышло жестким… по глазам резанули строчки неестественно яркого текста: «*Запущен протокол выхода из виртkапсулы. Режим тестовых испытаний завершен. Благодарим за сотрудничество и приносим извинения за причиненные неудобства. Напоминаем, что как сотрудник корпорации вы были вовлечены в прохождение виртуального теста на законных основаниях. Приятного дня …3 …2 …1 Вы можете покинуть капсулу*». Что еще за херня? Крышка отъезжает, я понимаю, что лежу в капсуле… разумеется один… разумеется Ксюши рядом со мной нет.

Глава 11

НЕДЕЛЯ 2 ДЕНЬ 1

Первый порыв рвать и метать гашу, как неконструктивный. Да, обидно до зубовного скрежета. Мало того, что сучья корпа меня обманула, мало, что мною попользовалась, она отняла у меня первую «настоящую» ночь с Ксюшей. Ибо ночь, проведенная в вирте, это не то… это клятый суррогат… во всяком случае теперь после пробуждения думаю именно так.

И как я не заметил, что прошлым вечером ни в какой «реал» меня не выпустили? Ну да. Ловко все обстряпали. Даже одежонку подсунули свою под предлогом дресс-кода. Бейдж сбил с панталыка своим приглашением. А Сева и рад, Сева уши развесил, не посмотрел, во что оделся. А хотя… ну посмотрел бы, что бы я там увидел? Отличил бы от настоящей? Сомневаюсь. Но ведь там вчера была народу тысяча человек. Неужели никто не допер, что остался в вирте? А кто сказал, что вся тысяча была реальной? Я теперь даже не уверен, что Ксюша была реальна… не, так и до паранойи докатиться недолго.

Плашка подает звуковой сигнал: «*приглашаем вас нас завтрак в наш ресторан*», — они издеваются? Ну да, я ж на самом деле почти сутки не жрал. Вчерашняя котлета по-киевски оказалась виртуальной. Не, капсула конечно подает какие-то питательные вещества через инъекции, но внутривенно сыт не будешь. Выхожу из кабинки, на ходу набираю Ксюшу.

— Сева, это просто беспредел какой-то, — выпаливает Ксюша вместо приветствия, — Представляешь, я звонила вчера вечером подружке, они даже связь подстроили так, будто я звоню из реала. Как они могли так с нами поступить? Я сейчас же найду Бейджа и потребую…

— Успокойся… остынь… соберись, — пытаюсь перевести ее в более разумное состояние, — Бейджу плевать на наши требования. Он в своем праве. Поднимайся в ресторан. Там поговорим.

Умница Ксюша меня понимает. Отключается. Я захожу в лифт, жму на кнопку тридцатого этажа. Пока еду, замечаю, что не я один успел озаботиться вопросом, как отличать вирт от реала. По всей кабинке лифта, если присмотреться, можно обнаружить едва заметные царапинки, оставленные тушью черточки, пятнышки от помады. Не, это не способ. Учитывая современные возможности средств видеозаписи, корпа без проблем все отснимет, отсканирует и скопирует в вирте все эти пятнышки—царапинки.

Дожидаюсь Ксюшу в холле у лифтов, вместе проходим в ресторан. Черт, я бы ни за что не отличил его от вчерашнего виртуального. Сходство стопроцентное. Даже дроид-официант с дурацкой пластиковой бабочкой на шее. Зато Ксюша сразу находит разницу:

— Блин, Сева, сегодня в меню нет и трети того, что было вчера.

— Крабами и «фуаграбами» накормить все население планеты можно только в вирте.

— Ладно. Закажу две котлеты по-киевски. Надеюсь, хоть ты будешь доволен… Севка, что нам делать?

— Можно поискать другой вирт-центр для входа в Випру, не корповский.

— А нас не уволят?

— Мы работаем в виртуальной Випре, какая по идее разница, из какой капсулы мы в нее попадаем?.. но ты права, уволить могут.

— Ну да, наверно… а значит, они удалят наши учетки в Випре?

— Да, сейчас это может стать проблемой.

— А потом?

— Потом, когда Випра вольется в «Мечи и магию», удалять перса корпа будет уже не вправе… я так думаю.

— Значит надо потерпеть три месяца…

— Ага, — подтверждаю, — Либо терпим три месяца, либо прямо сейчас начинаем с чистого листа.

— Понятно, — Ксюша вздыхает, — Придется потерпеть.

Сегодня в ресторане атмосфера совсем не праздничная. Кто-то закатывает скандал, кто-то громко жалуется… чувствовать себя обманутым никому не нравится. Но корпе пофиг, корпа провела важный тест, теперь корпа знает, что может не выпустить людей в реал и оставить в вирте так, что люди этого даже не заметят.

После завтрака мы возвращаемся в наши капсулы. Рабочий день никто не отменял, да и Иваныч с Декаром на нас рассчитывают. Скандалить или распускать нюни, как это делают некоторые другие работники, мы с Ксюшей не стали. Зайдя в Кедростан, дождались соклановцев. Я коротенько рассказал про вчерашний «тест».

— Борзеет корпа, эт само, совсем краев не видит, — горячится Иваныч, — А правительство куда смотрит?

— Иваныч, успокойся, — Декар качает головой, — Сам знаешь, у корпы все в рамках законодательства. Комар носа не подточит. Работники дали согласие, их никто не принуждал, а что корпоратив прошел не в реале, а вирте… так работники

подписывали согласие, когда заключали трудовой контракт. Да, Сева?

— Да, — подтверждаю, — Все подписывали. И про нахождение в капсулах полного погружения и про ненормированный рабочий день. Декар прав, корпа задницу нужными бумажками прикрыла.

— Добро пожаловать, эт само, в матрицу, Нео, — по всей видимости не только я, Ксюша тоже смотрела этот старый фильм, над шуткой Иваныча посмеялись все, хотя и невесело, — Ладно, унынием огня не потушишь. Что будем делать?

— А что нам остаётся? Продолжаем игру.

— А смысл?

— Наше поселение — потенциальный источник дохода, — напоминает Декар, — Чтобы там корпа ни затевала, игровая валюта нам пригодится.

— Да, эт само, с деньгами всяко лучше, чем без них.

— Кстати о деньгах, — беру слово, — Денег у нас хватит на найм пятерых варваров. Значит надо набрать еще шестьсот пятьдесят монет.

— Идем крошить, эт само, мелких мобов?

— Подожди, Иваныч. Мелкими мобами могут заняться сами варвары, заодно набьют опыта, чтоб подтянуть новобранцев. Нам надо с орками проблему решать.

— Ты сам вчера говорил, можем половину бойцов потерять.

— Говорил. Но у меня было время подумать. Поступим иначе, варваров с собой не возьмем, — говорю, — Одни сходим.

— Когда это у тебя было время подумать? — вскидывается Ксюша, — Ты провел со мной весь вечер и ночь! И все это время думал про орков?!

— Э-э… не все время… иногда…

— Ксюха, ты, эт само, пламя-то поддувалом не нагнетай, — вступается за меня Иваныч и оборачивается ко мне, — Почему одни? А смысл?

— Снизим поголовье орков. Если за раз не справимся, придем повторно и добьем.

— Подожди, Сева, в случае смерти наши аватары теряют половину опыта, — осторожно возражает Декар, — Сколько уровней с нас снимут?

— Один.

— Не понял.

— На каждый новый уровень, нужно набить вдвое больше опыта, чем на предыдущий. Для второго — сто, для третьего— двести, для четвертого — четыреста. И так далее. Иными словами, за каждый новый уровень нужно набить столько же

опыта, сколько у тебя уже есть.

— Да, действительно, — удивляется Декар, — Половина опыта — это всего один уровень.

— Так и что мы тогда, эт само, мнемся. Один уровень — не проблема. Мы за вчера по два уровня всей нашей ораве набили. Потеряем, так восполним.

Вот и чудно. Сокланы со мной согласились, можно выходить, но сначала лезу во вкладку найма. Подтверждаю списание монет. Окидываю взглядом пятерых первоуровневых болванчиков, что выстроились перед зданием казармы. Приказываю им оставаться в поселении, а Кудана с остальными старичками «девятками» отправляю зачищать окрестности от мелких мобов не выше третьего уровня. Надеюсь, справятся как-то.

В меню управления войсками вношу новобранцев в список, ставлю очередность набора опыта по приоритету самого низкого уровня. Теперь весь опыт будет сливаться на новичков по очереди, пока все они не доберутся до девятого, как мы. Только затем приоритет сменится, и первым в очереди на получение нового уровня встанет Иваныч. По моим оценкам он у нас имеет самый высокий коэффициент полезности.

Сегодня я сам веду отряд. Ксюша и Декар посередке, Иваныч замыкает. До орочьих пещер ходьбы полтора часа, спасибо Кудану, показал оптимальный маршрут. А я с ботанической неленивостью еще и снабдил карту пометками.

У меня нет оснований не верить Стасику, а Стасик сказал, что наша лока имеет форму условного лепестка ромашки. Кедростан находится в основании лепестка, в самой узкой части, примыкающей к круглой песочнице. Это значит, по мере продвижения на северо-восток границы локации будут раздвигаться.

Градус раздвижения довольно приличный. Учитывая количество лепестков: триста шестьдесят градусов делим на восемь, получается сорок пять градусов расширения нашего сектора. Это в среднем. Потому что Стасик еще говорил, есть лепестки большие, а есть и малые…

— Сева, ты там не уснул на ходу? — окликает мне в спину Ксюша, — Ты, когда так подвисаешь, кажется, будто спишь.

— А-а-а, задумался… просто…

— Сева, задумчивый ты наш, а ты не видишь отряд орков прямо курсу?

Черт. Вот как бороться с этим ботанством? И впрямь впереди отряд. Молодец, Ксюша, глазастая. И какой дурак решил дать мне спецуху охотника?

— Прячемся, — отдаю запоздалый приказ, но нам повезло.

Отряд из трех орков и семи полуорков нас не заметил. Прохаживаются и изучают полянку, на которой мы вчера освобождали пленников. Следопыты херовы.

Ну что сказать. У нас есть неплохой шанс. Орки не двинули всеми силами по нашим следам, они просто отправили усиленный отряд. И этот отряд нам скорее всего по плечу.

— Боевое построение вон на той полянке, — распоряжаюсь негромко, — Иваныч на острие, Ксюша, Декар — в двадцати шагах за его спиной.

Подкрадываюсь поближе к орочьему отряду. Я вчера взял умение «скорострельность 2», и в моем «магазине» теперь не четыре стрелы, а целых пять. Но увы, этого все равно не хватит, чтоб вальнуть двух орков. Как бы их подсократить? Поводить за собой по лесу? Не, тут слишком легко залететь в агрозону высокоуровневого моба.

А хотя… это идея. Рискую слиться, но, если выгорит, Иванычу будет намного легче. Отписываю в чат, что, если улечу на перерождение, пусть все возвращаются в поселение. И крадусь вокруг полянки, на которой орки устроили следственные действия. Вскоре нахожу отличный экземпляр. Буквально в пятидесяти шагах пасется лосище четырнадцатого уровня. Занимаю позицию в аккурат между орками и этим лосем. Сперва пускаю четыре стрелы в орка, ему хватает. На одного орка стало меньше. На меня бежит разгневанная толпа, а я разворачиваюсь и пускаю оставшуюся стрелу в лося.

Лось издает трубный звук и тоже бежит на меня. Падаю на землю и заползаю за куст. Увы, мне это не помогает. Лось один черт меня видит и щемится через кустарник. Сейчас он поднимет меня на рога, но… тут на лесную опушку выбегают орки и полуорки. На что я и рассчитывал, эти ребята молча бегать не способны. В последний миг лось обращает внимание на их вопли и решает, что эти парни ему не нравятся больше, чем я. Есть! Получилось. Они схлестнулись.

Отползаю еще на несколько шагов, встаю на ноги и отбегаю на безопасное расстояние. Понимаю, что лося вдевятером они завалят, скорее всего даже без потерь, но я хочу выиграть время. К тому моменту, как лось пал, у меня «откатился» боезапас. Валю еще одного орка и тащу паровоз к Иванычу.

Полуорки потрепаны, имеют неполный бар здоровья, но их целых шесть рыл, плюс оставшийся в живых шаманящий орк. Ксюше приходится обновлять лечилку слишком быстро. Однако тридцать секунд паладин продержался. Теперь снова мой ход, выбиваю последнего орка, а оставшейся стрелой успокаиваю самого израненного полуорка. Ксюша накладывает на Иваныча

еще одну малую лечилку, все, это была последняя.

Иваныч тоже без дела не стоит. Падает еще один полуорк, а затем еще один. Теперь паладин один против троих, его здоровье в красном секторе, и, кажется, полуорки додавят числом, однако наш последний козырь еще не разыгран.

— Декар, — кричу, — Сколько?

— Пять секунд, Сева. Уже скоро.

Отсчитываю секунды. Три… две… одна… Декар накладывает на Иваныча «доспех духа». Мы долго обсуждали, что ему выбрать после девятого уровня и решили, что именно это заклятие наилучшим образом укладывается в нашу стратегию «сопротивлений». Урон полуорков резко снижается, паладин кончает еще одного. Теперь я уже вижу, Иваныч побеждает. В несколько ударов добивает оставшихся. Мы справились, можно выдохнуть.

Посидели на травке, восстановили потраченное здоровье, ману и нервы. Отправляемся дальше. За полчаса добираемся до пещеры. Картина радует. Перед пещерой никого. Заходим внутрь, я почти уверен, серьезного сопротивления нам уже не окажут и оказываюсь прав. Один орк и пятеро полуорков. Орка отстреливаю я, Иваныч как обычно, добивает всех остальных.Вот, спрашивается, зачем я вчера рейд развернул? Чего побоялся? Ведь справились бы... очевидно, варварам я пока не доверяю, за реальную силу их не принимаю. А надо доверять и принимать...

Принимаю от системы поздравление с захватом важного объекта, получаю на счет пять сотен золотых и сто очков репы с варварским племенем и… на этом обламываюсь. Пещера имеет статус форта. Это, блин, никакое не поселение, найма бойцов не подразумевает. В лучшем случае здесь можно устроить какое-нибудь производство.

Единственный плюс, за пятьсот монет можно установить портал в «столицу», то есть по умолчанию в Кедростан. Решаю не жмотиться. Любые логистические преимущества имеют крайне важное стратегическое значение. Трачу всю призовую сумму. Порталу быть!

— Сева, айда сюда, — зовет меня Ксюша из глубины пещеры, — Тут у них склады.

Склады — это мне нравится, склады — это я люблю. Торопливо иду на Ксюшин зов. Показывайте мне склады. На складах обнаруживается: мясо различных животных около шестидесяти килограмм, шкуры животных пригодных к выделке восемьдесят штук, вооружение низкого качества около сорока единиц, пленники разных рас двенадцать душ. Ладно че, на безрыбье и огурчик — колбаса.

Солнце еще высоко, а благодаря порталу тратить время на обратный путь не придется. Успеем пообедать и поохотиться. Перемещаемся в Кедростан. Как тут у нас идет прокачка новых варваров? Никак не идет. Все пятеро остались на первом уровне, может в настройках ошибся? Вижу, что Кудан с братвой не бездельничает, двести монет с мобов насшибать успели. Через чат даю Кудану с ребятами-славянами приказ возвращаться, благо они крутятся недалеко в окрестностях поселения.

Бархотка суетится у костра, разливая по мискам похлебку, Бульба Би Бэк тащит бочонок с пивом. Я успеваю раскидать освобожденных пленников по «бригадам» — крестьяне, строители, хозяйственники. Заодно нанимаю еще четырех бойцов-болванчиков.

Вскоре подгребают наши «золотодобытчики». Та-ак, у Кудана десятый уровень. Пора разобраться где я напортачил, когда настраивал приоритеты распределения опыта. Оказывается, кое-чего не учел. Получатель опыта должен находится в непосредственной близости от места, где этот опыт добывают. А я всех «однерок» оставил в поселении. Косяк. Не отследил, не проштудировал, не предусмотрел…

— Сева, — Ксюша замечает мою расстроенную рожу, — Ты чего опять?

— Да блин, не знал, что для получения опыта надо было их тоже в поля отправлять.

— Сев, ты себя только не кори. И так перелопачиваешь столько инфы, что нормальный человек уже опух бы, — вступается за меня Ксюша и я благодарно киваю, все-таки классная она.

Продолжаю анализировать косяк с получением опыта, мы ведь еще набили орков-полуорков, куда ушел тот опыт? О, на Иваныча… но наш доблестный пожарный скорее всего просто не отразил, уровня-то он не взял.

— Слушайте, ребята, есть хорошая новость — привлекаю всеобщее внимание и зачитываю сообщение от игровой системы, — Поздравляем, первый представитель племени славян-варваров достиг десятого уровня. Разблокировано умение владение мечом.

— Таки за это стоит выпить, — радуется Декар, — Глядишь, скоро и стрельба разблокируется.

Мы поднимаем пивные кружки и дружно чокаемся.

— Твои слова, Карлыч, эт само, системе в уши! — Иваныч оборачивается ко мне, — Сева, сколько там еще нужно денег, чтобы нанять остальных?

— Девять наняли, еще девять осталось. Четыреста пятьдесят монет, — даю исчерпывающую справку.

— Тогда не будем рассиживаться, — Иваныч залпом допивает свое пиво, и все с ним соглашаются.

Таким числом мы еще не ходили. Нас двадцать два. Если не принимать во внимание качество нашего войска, то по количеству, считай, целый рейд. А уже завтра, я надеюсь, будет целый взвод. Конечно, новички ни в каких боевых действиях участвовать не будут. Их задача — плестись в обозе, получать халявный опыт и не сдохнуть по какой-нибудь нелепой случайности, но все равно впечатляет.

Локации с мелкими мобами обходим стороной, а для нас теперь даже десятый-двенадцатый их уровни — мелочь. С началом новой недели, я ещё утром заметил, поведенческая модель мобов изменилась. Раньше они паслись строго по одиночке. Теперь сбиваются в небольшие группы. Идущий впереди Кудан докладывает об обнаружении «четырнадцатого» моба со свитой из пяти тварюшек помельче. Наш размерчик. Командую построение, иду «тягать клиента». Увы, стрелять пока умею только я.

Разделочная линия приступила к работе. Вот теперь все как надо, опыт идет на новобранцев. С первого же боя получили столько опыта, что все девять новичков взяли четвертый уровень. Со следующего они взяли только один уровень, пятый. Ну а дальше по законам геометрической прогрессии, на каждый новый левел-ап мобов нужно вдвое больше. Но за два часа «молодых» подтянули до восьмого, а потому прихожу к заключению, что отсиживаться в обозе им достаточно, иначе девятый уровень мы для них до вечера не возьмем. Пора поднимать планку, в смысле выходить на мобов пожирнее.

Поскольку система подкинула нам новое умение: владение мечом, я решил сразу затачивать новичков под бойцов прорыва. Наш Иваныч, как «штатный танк» свой танковый ресурс, я считаю, полностью исчерпал, теперь и без него есть кому встречать супостата на щит. А вот его атакующий паладинский потенциал на мой взгляд оставался до сих пор недооценен и совершенно не востребован. Пришло время нашему пожарному сменить специализацию и возглавить новый род войск, войск наступательных.

Глава 12

Чем хороши мечники? Если верить игровой справке, эффективной рубкой в стесненных условиях «кучи-малы» в целом и способностью взлома щитовой обороны с последующим прорывом в частности. Такая вот у них фишка. В плане коварных наскоков они уступают только пластунам-стелсерам-рогам-ворам, ну и коннице, само собой, но у нас таких молодцов нет и не предвидится. А кому как не Иванычу возглавить наших условных морпехов? Очевидно, больше некому. К тому же он и сам мечник.

Всем девятерым новичкам я сразу выдал по щиту и мечу, такого добра, хотя и самого низкого качества, у нас слава богу скопилось изрядно. Умения даю соответствующие, предельного пока для нас второго класса: владение мечом-2 и владение щитом-2. Парирование, колющий удар и «ни шагу назад» даю с чередованием, посмотрим потом статистику, выясним, какие из этих умений для мечника важнее.

Единственное, что я посчитал для наших войск прорыва бесполезным — это «построение». Ну действительно, зачем им держать строй, когда их задача заключается в обратном, — сломать строй противника? Стремительный рывок, сокращение дистанции и внесение хаоса и неразберихи в стройные ряды… они ж явные индивидуалисты. Не, построение для них самих — пустая трата очков умений.

— Иваныч, принимай молодцов под командование. Теперь ты будешь командиром засадного полка.

— О как? И кому, эт само, я буду засаживать? — прищуривается Иваныч.

— Всяким хитрованам, — не ведусь на подколку, — Помнишь вчерашних орков-шаманов?

— Так ты их сам перестрелял.

— Всех мне не перестрелять. Теперь маги, шаманы, лекари и прочие шахматные фигуры задней линии на твоей ответственности.

— Понял, Сева, я понял. А с мобами как? У них вроде не бывает шаманов.

— Ждешь, когда они завязнут в нашей обороне, и бьешь в спину. Тактика древняя.

— Ладно, эт само, попробуем.

И мы пробуем. Паровожу семейство кабанчиков-переростков во главе с секачом шестнадцатого уровня. Кабаны врубаются в наш щитовой строй. Бронеходы держат, но Ксюше почти сразу приходится магичить массовую лечилку. Из-за спин бронеходов

подключаются уронщики с копьями второй линии. Все неплохо, но главарь-секач уж больно силен. Варвару, стоящему под его ударами, долго не продержаться.

«Иваныч, — набиваю в чате, — Бери на себя босса» … «Принято», — отписывается Иваныч и выбегает из кустов, скорчив бармалейскую разбойничью харю. Девять прорывников с мечами бегут за ним по пятам и, следуя его примеру, обрушиваются на секача. Три минуты боя, и свинки разделаны на шашлык. Мне в пору загордиться моим тактическим гением. Но я, слава богу, понимаю, гордиться пока нечем. Как только объявится противник со стрельбой, или того хуже с артиллерией… ну в смысле с магией, мы сразу превратимся в пушечное мясо.

А пока набиваем опыт. Кудан уже подыскал следующую цель, бегу на его метку, на ходу накладывая стрелу на тетиву. Нет ничего важнее конвейерной рутины. Мобы должны поступать на разделку непрерывным потоком. Нам нужно срочно расти в уровнях, что в условиях постоянно разрастающегося войска будет делать все сложнее.

Решаю, что мечники могут пока потерпеть с девятым уровнем, даром что ли мы набили сегодня на орках Иванычу «полдесятого»? А так хапнет юбилейный десятый уровень и возьмет паладинскую пассивку «духовные скрепы». «*Духовные скрепы — на двадцать процентов поднимает силу духа, сражающихся бок о бок соратников*». Хоть какое-то усиление, подходящее нашим варварам с их перекачанным «духом».

Добиваем Иванычу десятый. Мне любопытно, как скажутся на наших бойцах «духовные скрепы», радиус у этой ауры небольшой до трех метров, но мечников охватить должна. Тащим очередную группу мобов, принимаем на щитовую стенку, фиксируем агрессию на бронеходах… отлично, выпускаю Иваныча с прорывниками. По логам боя отслеживаю их урон. Ну что ж, не на двадцать процентов, все-таки сила духа — это ни разу не сила удара, но процентов на пять-семь боевая мощь прорывников возросла. Нам и то в гору.

Вообще, этот варварский перекос в сторону «духа» — один из основных геморроев. Чтоб хоть как-то оправдать уходящую в «дух» половину очков характеристик, стоило бы и половину умений им давать из разряда «духовных пассивок». Но, увы, таких в нашем арсенале пока всего два: «ни шагу назад» и «построение». При этом те же мечники у меня бегают в большинстве вот с таким набором:

Воин-варвар
Уровень 8
Умения:

Владение мечом -2
Владение щитом-2
Парирование-1
Колющий удар-1
Свободных очков способностей-1

О чем это говорит? О том, что характеристики «духа» у них вообще не задействованы. Ноль процентов. И вот как мне ботану по убеждению и Мырхакаыру по призванию это выносить? Мою программу-уборщика сам Нан Прохорыч схавал и не побрезговал, а тут такое нерациональное уполовиненное использование ресурса. А жалеть, что сделал ставку на наших «буратин», уже поздно. Будем работать с тем, что есть.

В игре есть такой ключевой показатель, как коэффициент полезности персонажа, который показывает его боеспособность. Не все обращают на него внимание, а только игровые задроты и неискоренимые ботаны. Так вот коэффициент равный единице — высшая планка… эталон, который означает, что персонаж прокачан наиболее оптимальным образом и имеет самую лучшую для своего уровня экипировку. Но это предел, такого мало кому удается достичь.

На деле игрок с коэффициентом ноль-девять считается очень хорошо прикинутым и гармонично прокачанным. Коэффициент 0,7 — означает существенные огрехи и косяки в прокачке. Коэффициент 0,5 — запоротый аватар. С ноль-пятью можно смело иди на рерол и начинать игру заново. Так вот наши буратины имеют коэффициент ноль-четыре. Ноль целых четыре блин десятых. Это не коэффициент, это издевательство. Но!

Но система считает коэффициент полезности (КОЭП) как индивидуально, так и на группу. Так вот, при индивидуальных ноль-четыре, в составе отряда КОЭП нашего бойца система оценивает в ноль-сорок семь. А после того, как мы начали применять тактику засадного полка, оценка поднялась до ноль-сорока девяти. Мелочь, казалось бы, но важна тенденция.

— Сева… Се-ева… Се-ева-а!

— Что? Что случилось? — вот нельзя человеку задуматься на минутку…

— Орки, мля! Ты заснул там что ли?

Точно, орки. А где у меня Кудан? Ага, вон он… бежит ко мне.

— Докладывай.

— Вражеский отряд. Орков 10-12 уровня пятеро, полуорков 8-9 уровня семеро.

Прикидываю: уровнями они нас превосходят совсем немного, а по численности их вдвое меньше. Что мы их победим, не сомневаюсь, а вот победим ли мы без потерь? Иванычу

схлестнуться с орками не терпится, смотрит на меня так проникновенно, будто я держу в руке последнюю… заветную бутылку пива этого мира. И я принимаю решение:

— Строимся. Мы примем бой!

— Ур-ра! — радуется Иваныч так, будто последняя бутылка пива досталась именно ему, а его бойцы-прорывники, не иначе под допинговым воздействием паладинских «духовных скрепов» подхватывают, — Ур-р-р-а-а-а!

— Иваныч, — укоряет Декар, — Для засадного полка ты ведешь себя довольно шумно.

— Вот именно, — соглашаюсь, — Действуем по отработанной схеме.

Мне не понадобилось выманивать орков как мобов. Сами на нас кинулись, и все пошло как по писанному. Полуорки врубились в наш щитовой строй. Заработали «швейные станки» второй линии копейщиков, наносящие урон копьями из-за спин передовых бронеходов. Орки пока в бой не лезут, шаманят «орочий гнев», стоя немного позади, но из кустов уже вылетает «звездный десант» с Иванычем во главе, обрушивается на орков… и только теперь я понимаю, что одного не учел…

Я посчитал, что моим прорывникам «построение» не нужно, что они индивидуалисты. Ну вот и получай, Сева. Они индивидуалисты, они совершенно неуправляемы. Пока Иваныч с основной своей командой зарубается с тремя орками, не видит, что еще два его мечника отделились от основной группы и ввязались в бой с оставшимися двумя орками, практически один на один.

Они и так-то слабее орков, так еще и ниже на три уровня. А я, дурак, не предусмотрел, мог бы заранее выдвинуться на подстраховку и хоть как-то повлиять, нашпиговать тех орков стрелами. Но я, блин, возомнил себя полководцем. Занял обозревающую позицию позади своего войска, взобравшись на пенек, как Наполеон на барабан. Отсюда я не то, что не попаду, не дострелю… бегу в обход схватки, может успею?

Кричу Иванычу, но он не слышит, пытаться достучаться до него через чат бессмысленно, в пылу боя он даже читать не станет. Оба «оторвавшиеся от коллектива» бойца слились слишком быстро: «*погиб воин-варвар, минус 20 очков репутации с племенем… погиб воин… минус 20 очков репутации…*». Орков и полуорков добиваем и довольно быстро. Иваныч, наконец, узрел потерю бойцов, стоит, сопит, как побитая собака, но по большому счету, он не при чем, мой недогляд. Одно утешает, следующей в очереди на получение уровня у меня поставлена Ксюша, и после победы она этот уровень взяла.

— Ксюша, бери «жрицу жизни», будем наших парней реинкарнировать.

— Я помню, Сева, мы обсуждали, — отзывается Ксюша, — Возвращаться будем?

— Да, хватит на сегодня. Дело к вечеру, а нам еще до поселения добираться.

— Сева, какие, эт само, планы на завтра? — Иваныч мрачен, в потере варваров он корит именно себя.

— Иваныч, ты это… давай без самобичевания… твоей вины нет. Мечники неуправляемы, это я не подумал… надо было наделить их «построением», — пытаюсь успокоить нашего паладина, — А насчет завтра… отправлю Кудана по орочьим следам. Как–никак он у нас следопыт. Надеюсь, к утру чего-то да выследит.

Мы вернулись в Кедростан. Иваныч и Декар вышли из игры, а я остался составлять Ксюше компанию. Воскрешать варваров — дело небыстрое. По часу на каждого бойца. Ладно хоть ей не нужно при этом торчать в неподвижной позе перед алтарем и отыгрывать жреческий молитвенный труд. Достаточно находится неподалеку от часовни.

Стемнело, над нашими головами зажглись неестественные по яркости звезды. Сидим у костерка, потягиваем ароматный чай, заваренный услужливым Бархоткой.

— Сев, — Ксюша сидит на бревнышке, уставившись взглядом в огонь, — Как думаешь, что будет дальше?

— Ты имеешь ввиду…

— В целом, — поясняет она, — Чего добивается корпа?

— Корпа хочет выдавить людей из реала. Мы ей только мешаем. Дроиды и дроны справляются лучше нас.

— Ну выдавит, и что потом? Захватит власть над миром? Она этого хочет?

— Конечно хочет, она и раньше хотела… но теперь еще и может.

— Это благодаря игровой валюте?

— Ага.

— А зачем ей самой лезть в игру? Игровая валюта так и так у нее под контролем.

— Не-а. Не совсем. Я тут в обед попытал Декара, ну сама знаешь, он финансист…

— Не знала, что он финансист, но догадывалась. Так что тебе поведал Декар?

— Центробанки всех стран следят за «печатным станком» каждой крупной игры. Если владелец игры хочет, чтоб его игровое золотишко ходило на территории государства, а не

только в самой игре, он вынужден получать для нее статус крипто-валюты со всеми вытекающими ограничениями.

— Ну тогда я не понимаю, — Ксюша хмурится, — Получается, игровая валюта для корпы ничуть не лучше любой другой… рубля там или доллара…

— А вот тут есть лазеечка. И Декар говорит, что корпа эту лазеечку явно видит.

— Поясни, — требует Ксюша.

— Корпа знает, что если открыто влезет в глобальную финансовую игру, тут же столкнется с противодействием крупных мировых игроков, а потому даже не стала запускать собственный игровой проект, ограничилась тем, что выкупила контрольный пакет в «Мечах и Магии» с уже признанной игровой валютой. Единственное, что она делает, творит новые песочницы и активно запихивает туда людей. Потому как, чем больше народу играет, тем больше криптовалюты позволяется иметь этой игре.

— Ну… и…

— Теперь, все, что ей остается, это включиться в игру, всех победить, всех подмять, и вот тогда, она получит контроль над денежными игровыми потоками на законных основаниях.

— В каком смысле всех победить?

— А ты забыла, чем Бейдж сейчас занимается? Чем мы сейчас занимаемся… а мы так-то пока еще на корпу работаем.

— Ты хочешь сказать, — догадывается Ксюша, — Мы не по чистой случайности попали в эту локацию?

— Нет. Ты вспомни, Кудан, когда мы его только повстречали, изначально был настроен к нам совсем не по-дружески. И только благодаря моему социальному умению…

— Это которое… какой-то там «приятный собеседник»?

— Он самый. Заметь, в старой версии игры такого умения нет. Я думаю, корпа с умыслом ввела его для своих сотрудников под предлогом социальной работы, а на деле, чтобы дать им… в смысле нам… пролезть в лепестки и захватить поселения в первые же дни.

— То есть мы прямо делаем то, что корпе от нас и надо?

— А вот это мы еще посмотрим, — не соглашаюсь, — Можем и уволиться. В любом случае, лично я плясать под дудку корпы не собираюсь.

— Сев, ты извини за прямоту, — Ксюша накрывает мою руку своей ладошкой, — Но у меня нет ощущения, что мы получили существенное преимущество. Да, поселение — это здорово. Но с нашими буратинами, мы его вряд ли удержим.

— Ну… я думаю…

— Сев, погоди, дай договорить.

— Слушаю.

— Не в том даже дело, что наши варвары как бойцы мало на что годятся. Это полбеды. Они же тупенькие, как деревяшки…

— Ну да, — вздыхаю, — Мы можем попробовать привлечь еще людей… в смысле игроков, не коперей.

— Наверно, стоит попробовать, — Ксюша ободряюще улыбается, — О! Время подошло. Один готов… воскрес, так сказать.

Мы с Ксюшей оглядываем бойца, сошедшего с алтарной плиты. Он потерял не только один уровень, а еще и напрочь утратил всю живость, накопленную за день под командованием Иваныча. Стоит таким же чурбачком, каким был на первом уровне сразу после найма.

— Чет он походу отформатировался, — выдвигаю очевидное предположение, — Теперь придется заново вовлекать его в общение… распаковывать поведенческие алгоритмы.

— Ну ладно, чего ты, — Ксюша вступается за коперя, как за найденного на улице котенка, — Распакуется как-нибудь, — подходит к бойцу вплотную, пытается заглянуть ему в глаза, — Эй, ты как, в порядке?.. или ты совсем тормоз?

— Я в порядке, — отвечает боец деревянным голосом.

— Чай будешь пить?

— Я не тормоз.

— М-да, — Ксюша хмурится, — Ну хотя бы так.

— Чай пить буду, — боец, хоть и с задержкой, продолжает последовательно отвечать на поставленные вопросы.

— Ксюша, ты ему больше одного вопроса зараз не задавай, — выражаю обеспокоенность, — А то еще подвиснет, не дай бог… ты второго на воскрешение зарядила?

— Ага. Таймер затикал, — докладывает Ксюша, — Где там у нас Бархотка? Выпьем еще чаю по кружечке.

Усаживаем бойца на бревнышко у костра, Ксюша всовывает ему в руки глиняную посудинку с чаем.

— Тебя как хоть зовут-то, болезный?

На этот простой вопрос варвар отвечает не сразу. Такое ощущение, будто в нем запустился очень неспешный генератор случайных… имен, и теперь он ждет, какое же ему выпадет. Наконец, барабан невидимой рулетки остановился:

— Матвей, — чинно сообщает варвар с таким видом, будто и впрямь носит это имя не первый десяток лет.

Втягиваем Матвея в разговор, Матвей потихоньку оживает, начинает использовать все более сложные речевые обороты, появляется мимика. Я понимаю, его исходная туповатость обусловлена не косяком разрабов, он изначально для общения с

игроками не предназначался, по сценарию он должен был со временем превратиться в кровожадного и необщительного орка. Но теперь, раз уж общение состоялось, игровой искин вынужденно подгружает ему лингвистические и поведенческие базы, задействуя дополнительные вычислительные мощности.

Второй боец «отреспаунился» к двум часам ночи. Мы с Ксюшей решили никуда не ехать, топать пешком по ночному городу она не захотела, и переночевать в капсулах. Вышли в реал, чтобы принять душ и перекусить в ресторане. Пока еще нас как сотрудников, задержавшихся на работе, кормят бесплатно. Я попытался было выбить номер на ночь в корповской гостинице, но в реале номер нам не дали. Пришлось грузиться обратно по капсулам и подключать режим сна.

Глава 13

НЕДЕЛЯ 2 ДЕНЬ 2

На следующий день сводил с утра Ксюшу на завтрак, потом проводил до ее кабинки, увы, наши капсулы на разных этажах, и направился к месту своего «залегания». В игре сегодня оказался первым. Пока никто не отвлекает, не лезет с дурацкими высказываниями типа: «Сева, ты уснул что ли?» … «Сева, с ручника снимись» … оглядываю хозяйским взглядом наш Кедростан. У нас есть: часовня 1 уровня, казарма 1 уровня, строящийся трактир 1 уровня, стена круговая частокольная одна штука тоже 1 уровня.

Еще перед часовней имеется уютное костровище с бревнышками вместо сидений. Бойцов в поле зрения не видать, полагаю, они в казарме. Стук молотков и визгливый звук работающих пил — гномы строители. Ароматы от костра — Бархотка с помощником. Не менее интригующие ароматы из бака, в котором варится пиво — Бульба Би Бек тоже с помощником.

Все? Нет, еще крестьяне в полях. Они обустроились за пределами поселения, сюда прибегут только прятаться в случае набега. Кстати, на днях ожидаю от крестьян первую поставку продовольствия. Вот теперь все. На счету почти шестьсот золотых, последний бой с орками оказался прибыльным. Пора нанимать оставшихся девятерых бойцов.

— Сева, это само, ты прикемарил, или мне кажется?

Вздрагиваю от неожиданности, появления пожарного не заметил.

— Тебе кажется, Иваныч. Я не сплю, я думаю.

— А-а… ну как, удалось воскресить наших ребят?

— Да, Иваныч, все норм. Парней «вернули». Они потеряли по уровню и память.

— Чего еще они потеряли?

— Память.

— Что, эт само, как младенцы теперь?

— Не настолько. Забыли только тот период времени, что провели вместе с нами.

— Ну… эт само-поправимо. Что твой Кудан? Выследил чего?

— О, спасибо, что напомнил, — открываю карту. А не хило так наш Кудан за ночь наразведывал, — Есть! Иваныч, он нашел поселение орков.

— Далеко от нас?

— Вообще-то прилично. С нашей скоростью пилить полдня минимум. А может и дольше.

— Ну… так мы, эт само, наших дождемся и выступим. А?

— Погоди, Иваныч. Есть другая идея. В орочьей пещере мы портал установили. Портанемся в нее, оттуда до поселения гораздо ближе.

— Так это другое дело, — от предвкушения скорой схватки у Иваныча резко пересохло в горле, — Бульба, тащи пива, чертяка!

Пока паладин утоляет жажду, открываю вкладку функционала поселения и… морщусь. Чтоб куда бы то ни было портироваться из Кедростана, в нем тоже нужно ставить портал. Стоимость — пятьсот монет. По всему видно найм бойцов снова откладывается. Портал сейчас важнее. Задрало это безденежье.

Поселение у нас небольшое, место под портал только одно, за часовней. Не на проходе же перед воротами его ставить. Опять же есть своя логика, алтарная часовня получается осевым строением. Казарма, трактир и портал располагаются вокруг нее. Подтверждаю списание средств с игрового счета. Я думал, портал будет выполнен в виде очередного здания, а это просто площадка. Ну так-то «да». В городе порталы такие же. Сворачиваю интерфейс, Ксюша и Декар уже в игре, пора выводить бойцов. Орки заждались.

Строим рейд, перемещаемся в пещеру. А ведь нам повезло. Пещера второй день стоит пустая, ее любой захватить может, но… оставлять здесь защитников не вижу смысла. Ставить на охрану мало бойцов — бессмысленно, их просто перебьют, ставить много — нерачительно. Черт с ней, с пещерой. Если захватят, придем все вместе и отобьем обратно.

Выдвигаемся в направлении разведанного поселения и через два часа доходим до места. Вот теперь я вижу, в отличие от пещеры, это не форт, а полноценное поселение. Такой же круговой частокол из бревен посреди поля. Кудан присоединился к нашему войску, докладывает: орков — семеро, полуорков — тоже семеро. Отдаю приказ: вперед, — и мы бежим к воротам… м-да… зря торопились, сидящие внутри орки с полуорками нас увидели, пересчитали по головам и уровням и заперлись, гадье такое. Умнеют засранцы.

— Сева, эт само, надо ломать ворота.

— Задолбаемся их ломать, — возражаю, — Нужен план похитрее. Отступаем.

Отходим в лес, скрываемся за деревьями, мол будто бы мы ушли и нападать передумали.

— Кудан, — подзываю к себе нашего разведчика, — Вокруг поселения замечал дороги, натоптанные тропы?

— Есть тропа вон там, — Кудан указывает пальцем.

— А куда ведет?

— Еще не ходил.

— Тогда сходим сейчас.

— Севка, — Ксюше стало любопытно, — Чего ты придумал?

— Действительно, Сева, — тактично поддерживает Декар, — Мы шли сюда два часа, а теперь так легко передумали…

— Мы не передумали, — поясняю, — Мы ищем способ выманить орков из-за стен.

— И как они выманятся?

— Должны сработать простейшие игровые алгоритмы, — поясняю, — Когда мы вышли на орочье поселение, они предпочли избежать боя и спрятаться, но… если мы начнем отжимать себе их игровую собственность, то уж, поверьте, не только орки, кто угодно пойдет отбивать свое добро.

— Какое еще, эт само, добро?

— По логике игры вокруг поселений располагаются всякие шахты, прииски, на худой конец, каменоломни…

— Возле Кедростана всего одна пещера, да и та теперь пустая.

— Это верно. Нам достались земли, скудные ресурсами.

Однако повезло. Через сорок минут тропа вывела нас на работающую лесопилку. Пара гоблинов с цепями на ногах в поте лица занимаются распиловкой древесины под присмотром трех полуорков и одного орка. Увидев нас, заряженные на охрану объекта как цепные псы дурки и полудурки… пардон, орки и полуорки кидаются в бой. Бой получается недолгим, слишком неравны силы.

— Ну вот, — сообщаю удовлетворенно, система оповестила, что лесопилка перешла в нашу собственность, — Теперь остается только подождать.

Труженикам доски и горбыля даю вольную, они ожидаемо пользоваться обретенной свободой не торопятся. Тогда предлагаю им поработать на клан, гоблины соглашаются… не бесплатно, само собой. Чтоб не терять время даром, зачищаем небольшой выводок засевших неподалеку мобов, но на этом останавливаемся. Не хватало, чтоб подошедшие жертвы рейдерского захвата, ударили нам в спину.

И вскоре вражины приходят, не стерпели потери лесопилки, и почему-то их стало немного больше, разжились где-то подкреплением. Против нас выходит отряд из семерых орков и десятерых полуорков. Я уже сделал выводы из вчерашнего боя, всех прорывников наделил «построением», благо по свободному очку умений у каждого в запасе оставалось. Тактику в целом оставляю прежнюю. Иваныч в засаде, я с основным войском встречаю супостата.

Противник делает стандартный первый ход. Полуорки кидаются на нашу «стенку», орки остаются шаманить позади. Пошел обмен «любезностями». Нас больше, мы организованней, плюс имеем магическую поддержку в лице Ксюши и Декара, но… наши бойцы слабее, забывать об этом нельзя. Иваныч ярится в кустарнике, рвется в бой… ничего, потерпит, я строго запретил ему высовываться без моего приказа. Ограничиваюсь пока отстрелом собственного боезапаса. На одного полуорка меньше, — уже хорошо.

Под заклятием «орочьего гнева» полуорки рубятся со звериным упорством. Мы одолеваем их без потерь личного состава, но запас Ксюшиных лечилок исчерпан в ноль, а на нас уже налетают орки. И без того неполная шкала здоровья бронеходов поползла в красную зону с пугающей быстротой. Декар, как аргумент последнего шанса, колдует на них «доспех духа». Все, наши маги вышли из игры, больше помочь ничем не смогут.

Я отстреливаю откатившийся запас стрел, один орк из семи «снят с шахматной доски», но на ближайшие полминуты я тоже вне игры. Учитывая скоротечность боя, еще раз стрелять мне вряд ли придется. А значит, теперь все… теперь можно… выпускаю Иваныча. Десант, осененный «духовными скрепами» вылетает из подлеска и врубается оркам в спины. Да, орки посильнее моих бойцов… и покрепче… и поживучей, но, когда их бьют со всех сторон: и спереди, и сзади, преимущество перестает что-то значить. Бой заканчивается очень быстро полным орочьим разгромом, а мы выходим из него без потерь.

Все радуются. Ксюша выплясывает что-то славянское народное, задорно уперев кулачки в бока. Глядя на Ксюшу, Иваныч вовсе пускается в присядку и ликует громче всех, одновременно сетуя, что не взял с собой пива… это «да», это серьезное с его стороны упущение. Даже сдержанный Декар поддался общему настроению, хлопает в ладоши, задавая плясунам ритм.

Я их понимаю, есть чему радоваться. Мы без потерь одолели противника, который уступал по численности, но превосходил по силе. И все только благодаря выбранной тактике. Что тут скажешь, мы молодцы. Даже паладинские мечники в этот раз действовали более организованно, умение «ходить строем» явно пошло на пользу.

Возвращаемся к негостеприимному поселению. На этот раз оно вполне такое гостеприимное… ворота приглашающе открыты, и мы осторожно заходим внутрь… вдруг засада? Нету засады. Системное оповещение поздравляет нас с захватом очередной

недвижимости. Орки пошли на нас всеми силами, никого на охране не оставили. «*Вы захватили поселение Лесное. Получен опыт. Получено семьсот золотых монет. Получено пять мер деловой древесины*».

Осматриваюсь. Поселение убогонькое, но хотя бы отстроены казармы первого уровня. А что, есть чо к найму на этой неделе? А как же. Есть. Восемь варваров ждут, когда мы их призовем на службу. Главное плати. Платить пока особо нечем. Почти всю награду за отвоеванное поселение трачу на очередной портал. Возможность мгновенно передвигаться между объектами недвижимости в приоритете. Тут думать нечего. И, кстати…

— Декар, — обращаюсь к светлому магу, — У тебя есть ветка порталов?

— Как у любого мага, — кивает Декар, — На следующем уровне могу взять.

— На следующем не надо. Пока нам важней твои массовые усиления, но уровню к пятнадцатому, думаю, стоит ее начать прокачивать.

Декар — человек с пониманием, не зря в корпе занимал менеджерское кресло, сразу сообразил, какие логистические возможности перед нами откроются, а Иваныч захотел уточнить:

— А зачем нам, эт само, чтоб Карлыч целую магическую ветку пустил на порталы?

— Тут просто, — поясняю, — Вот сегодня мы туда-сюда пешкодралом больше трех часов намотали. А если бы могли порталом прыгнуть, сэкономили бы время на прокачку, взяли бы отрядный уровень… минимум.

Иваныч осознал и от уважения к такому дальновидному решению даже выпятил нижнюю губу и головой покачал, мол впечатлен… мол целиком поддерживает политику мудрого руководства. Ну а я ломаю голову, оставлять войска на охрану нашего нового поселения под названием Лесное? С одной стороны, если никого не оставить, любой войдет так же, как только что зашли мы… в открытые ворота.

С другой стороны, ну оставлю я здесь несколько бойцов, лишив их возможности прокачки. Удержат они поселение? А точнее будет поставить вопрос иначе, как долго они смогут удерживать поселение в случае атаки превосходящими силами? Думаю, недолго. А покуда Декар даже не начал прокачивать портальную магию, возможность придти им на подмогу относится к разряду случайной — только в том случае, если мы всем войском будем находиться поблизости от Кедростанского портала. Не могу я сейчас распылять силы на охрану. Тем более, за каждого погибшего варвара снимают по двадцать очков репы.

Потерял пятерых — минус сотня репутации. Не, нафиг. Никого здесь не оставлю. Все пойдут со мной.

Можно портироваться в Кедростан? Не, рано пока, здесь тоже яма с пленниками. Освобождаю бедолаг уже привычных рас: крестьяне варвары, разномастные ремесленники гномы, хоббиты и гоблины, — общим числом пятнадцать душ, причем на этот раз половину освобожденных составляют женщины и дети. И среди них один друид краснодеревщик. Любопытный экземпляр, что важно, пользоваться благами подаренной свободы и идти на все четыре стороны не торопится. Как, впрочем, и все остальные.

— Уважаемый, — обращаюсь к друиду, — Не желаете принять участие в организации столярной мастерской? Пять мер древесины уже имеется. Плюс поставки из клановой лесопилки. Так что, материалом обеспечим, — замечаю, что пара гномов с интересом прислушиваются, добавляю, — С работниками тоже поможем.

— Это можно, — ожидаемо соглашается друид.

— Лишних денег, правда, пока нет, — продолжаю обозначать сложившиеся условия, — Но поселение готов предоставить в ваше полное распоряжение.

А что, отстраивать еще и этот хутор не вижу никакой возможности. Мы на Кедростан золота наскрести не можем. Так что, смело можно отдавать его под нужды деревообрабатывающей отрасли.

— В таком случае отдельную мастерскую строить не нужно, — радостно сообщает друид, открывающимися перспективами он явно впечатлен.

— А что сможете изготавливать?

— Древки для копий, щиты… со временем луки.

Луки — это хорошо, мой лук давно стоит заменить, но я понимаю. Друид имеет начальный уровень мастерства, боюсь он и щиты пока будет делать такие же кривобокие, как те, что мы выбивает с мобов. Лиха беда начало, прокачается со временем. Видя взаимную выгоду, быстро приходим к соглашению. Вместе с друидом в Лесном решают остаться оба заинтересованных гнома. Остальные пленники отправляются со мной.

Перемещаемся в Кедростан: «*поздравляем вы создали малую портальную сеть из трех стационарных порталов. Ваш столичный портал получает второй уровень. Широта охвата портальной сети увеличена*». Та-ак. Это что за неожиданный пряник нам забесплатно подкинула игра? Прям даже удивлен. Кедростанский портал получил второй левел. Что нам это дает?

— Люди! — сообщаю радостную новость, — Мы теперь можем портироваться в город.

Новость сразу попадает в топ-чарт нашего скромного изолированного сообщества. Как-никак мы который день зависаем в глуши вдалеке от игровой цивилизации. Иваныч рвется разнообразить пивной ассортимент, — в трактире речного гнома пиво другой марки. Ксюша изъявляет желание откушать мороженного, Декар вспоминает окрошку. Ладно, че. Смотаемся в город. Мне самому интересно, как он преобразился за время нашего отсутствия.

Оставляю варваров в Кедростане. В цивилизованном обществе им показываться пока рано, да и делать в городе им нечего. Лучше пусть пока прочешут окрестности, пощиплют мелкого моба, насшибают нам золотишка. Прыгаем сразу в игровой квартал поближе к трактиру. Иваныч, Декар и Ксюша радостно спешат вкушать виртуальную кулинарию, а я хочу сначала заглянуть в оружейную лавку к орку Араху. Она тоже в двух шагах. По пути поглядываю на встречных игроков и отмечаю с неудовольствием, что экипированы они в массе гораздо лучше нашего и уровни имеют выше, отдельные игроки успели перешагнуть за двадцатый.

Понимаю, им не надо прокачивать «буратин» как нам, не надо тратить все выбитое с мобов бабло на постройки. Отсюда и уровни, и экипировка. Не страшно. В более длительной перспективе, когда обычные игроки упрутся в трудности прокачки на высокоуровневых монстрах, мы свое наверстаем за счет численности нашего войска. Во-всяком случае, я на это надеюсь.

Вхожу в оружейную лавку и… не сразу верю своим глазам. Половина помещения, как и раньше, заполнена всевозможным оружием, а вот вторая половина претерпела кардинальный ребрендинг и заставлена алхимически-парфюмерным ассортиментом, наполняя лавку приторными ароматами. Хозяйничает на этой половине слащавый эльф. Орк Арах отошедши в дальний угол оружейного отдела стоит насуплено, поглядывает на эльфа с отчетливой неприязнью.

— Э-э… это что за херня? — из меня вырывается невольный вопрос.

— Вот именно, что херня, — громогласно подтверждает орк Арах и смотрит на меня проникновенно, не иначе прозревает во мне «родственную душу», способную выслушать и даже посочувствовать. Сразу вспоминаю, что я «приятный собеседник» и «душа компании».

— А что случилось-то? — спрашиваю.

— Аренду подняли, налоги подняли, — орк с готовностью начинает перечислять, для наглядности загибая по одному когтистые пальцы, — Цены на оружие падают. Игроки выбивают с

мобов его больше, чем требуется. Предложение превышает спрос.

— Дела-а, — тяну, изображая сочувствие, но втайне радуюсь, может на двести монет смогу приобрести что-то приличное.

— Пришлось вот… — орк Арах обиженно оттопыривает нижнюю губу, — …половину лавки сдать вот этому…

На словах — «вот этому», эльф бросает на орка колкий недовольный взгляд.

— Да ничего у него не покупают, — с видом ябедника докладывает мне слащавый эльф, — Ему и за половину лавки аренду выплачивать нечем будет. Низкокачественным оружием аукцион и так завален… предложил выкупить его лавку за приличные деньги, а он уперся…

— А я собираюсь кое-что прикупить, — перехватываю инициативу разговора, пока между орком и эльфом не разгорелась словесная перепалка, подозреваю, далеко не первая, — На двести монет лук с колчаном можно подобрать?

— На двести… — орк кривится и взлохмачивает густую шевелюру, — Подберем чего-нибудь.

Глава 14

Орк подбирает мне лук, чуть лучше и мощнее моего, и колчан на пять стрел. Ну хоть так. Я успел открыть вкладку игрового торгового аукциона, пробежаться взглядом по предложениям с фиксированными ценами. У Араха цена более-менее приемлемая, торговаться за десяток золотых смысла не вижу.

— Совсем житья не стало нашему брату, — принимая от меня платеж, орк продолжает жаловаться на жизнь, — Теперь придется лавку продавать за бесценок. Эх, говорили мне, не бросай ремесло, ремесло прокормит… не послушал, думал в большом городе торговля пойдет…

— А что у тебя за ремесло? — спрашиваю заинтересованно.

— Так кожевники мы. Я тебе так скажу, лучше степных орков никто с кожами не управится.

Я тут же припоминаю отбитую у орков пещеру с запасом «пригодных к выделке шкур».

— Так может стоит вернуться к ремеслу? — качу пробный шар.

— А помещение? — орк всплескивает руками, — При выделке кожи такой дух стоит, вороны на лету дохнут. А здесь вон… — орк косится на эльфа парфюмера, — В ходу нынче запахи… для исключительно деликатных носов.

— У меня есть такое помещение, — припечатываю ладонью по прилавку, чувствуя внезапный эмоциональный подъем… еще бы, с друидом краснодеревщиком договорился, что мешает договориться с орком кожевником? — Отличная пещера посреди леса… да еще с порталом, к тому же есть некоторый запас шкур под выделку.

— Что еще за пещера? — орк выказывает сдержанное любопытство.

— Раньше тоже принадлежала оркам, — решаю отвечать честно, ибо само название у нее говорящее — «орочья пещера», тут любой догадается, кому она раньше принадлежала, — Если тебя, конечно, не смутит, что у тех орков мы ее и отбили.

— А у каких орков? — строжает Арах, — У степных?

— Нет, что ты, у лесных.

— Тогда ладно, — смягчается он, — С лесными орками мы и сами враждуем. Только…

— Что только? — напрягаюсь.

Арах перегибается через прилавок и понижает голос, в напрасной надежде, что навостривший острые уши эльф-

арендатор его слов не услышит:

— Я ведь вышел из гильдии. В наказание лишен всех достижений и понижен до ученика. Мне теперь придется заново проходить весь путь мастерства.

— А-а, вот как… — делаю задумчивое лицо, будто и впрямь столкнулся с неожиданным осложнением, хотя на деле прекрасно понимаю, игровая логика просто не допустила бы появления прокачанного мастера в песочнице на второй неделе от начала запуска локации.

— Но я готов работать за минимальную отдачу, — убеждает меня орк громким рокочущим шепотом, — Ты меня только сбытом обеспечь, а я буду вкалывать как проклятый.

— Ну сбытом, допустим, я тебя обеспечу, — начинаю простраивать условия наклевывающейся договоренности, — У меня два поселения. Это тридцать шесть бойцов к найму в неделю…

— Справлюсь, — уверенно заявляет орк.

— Я предоставляю производственное помещение, я беру на себя всю портальную логистику, я обеспечиваю шкурами, я же осуществляю сбыт продукции. Если ты готов работать на условиях стандартного найма, то можешь перебираться в орочью пещеру прямо сейчас.

Условия стандартного найма орка устраивают. Стандартный найм — прописанный самой игрой алгоритм, учитывающий все или почти все, включая проговоренное мною распределение компетенций. А я реально предложил ему хорошие условия: беру на себя всю инфраструктуру от поставки сырья до сбыта готовой продукции. Это позволит орку сосредоточиться исключительно на производстве. Идеальные условия для роста его мастерства… а заодно и заработка. Чем выше качество продукции, тем выше его вознаграждение. И это тоже оговаривается условиями стандартного найма.

— Ну что, ушастый, ты ведь уши грел? Ты ведь все слышал? — орк Арах оборачивается к смазливому эльфу парфюмеру, после того, как мы ударили по рукам, — Твоя последняя цена за мою лавку… теперь я согласен.

— Так это было вчера, — эльф выдает слащавую улыбочку, он, разумеется, все слышал, он, разумеется, решил вернуться к торгам… вчера он пытался купить, сегодня ему пытаются продать, — Готов вернуться к позавчерашней цене.

— Ты охренел? — начинает яриться орк.

— Вот не надо переходить на личности…

— Сева, — обращается ко мне Арах, костяшки стиснутых кулаков громко щелкают, — Дай мне пятнадцать минут. Сейчас

улажу кое-какие детали, и тебя догоню. Ты-то сам…

— Зайду к речному гному попить пивка. Ты не торопись, улаживай свои детали, — прежде чем открыть дверь, не удерживаюсь, чтобы не потроллить жеманного эльфа, — Если что, в наших лесах экстрадиция за убийство эльфов нетрадиционной сексуальной репутации не предусмотрена.

— Ты хотел сказать, ориентации? — кровожадно уточняет орк Арах и скалит клыки.

— А я как сказал?

— Репутации.

— А. Ну тогда и ориентации тоже, — отмахиваюсь как от несущественного и выхожу из лавки.

По дороге к трактиру обращаю внимание, такие женоподобные копери условно мужского пола попадаются теперь чуть не на каждом шагу. Да и многие девушки коперки одеты так, что возникает невольное ощущение, будто попал на ЛГБТ парад. Фигня какая-то, они и раньше все недотрогами не выглядели, но сейчас просто разврат из кино для взрослых.

На ходу быстро составляю объявление с приглашением вступить в наш клан и сразу публикую. В городе игроков до фига и больше, начинаю продумывать, как фильтровать поток желающих… упс, какой там поток… автоматический рейтинг опускает клан Север на дно таблицы. В клане всего четыре игрока позорного десятого уровня. Мы не то что на клан, на приличную пати не тянем. М-да, боюсь, даже ручеек желающих нам не светит… в смысле не течет…

Может тогда указать в объявлении наличие двух поселений в закрытой локации? И тут же понимаю, не, ни в коем случае. Желающие вступить в клан в этом случае, не сомневаюсь, сразу найдутся. Но только для того, чтобы проникнуть в наш северо-восточный лепесток ромашки. Еще бы, такие перспективные земли с двумя еще не разведанными поселениями. А выйти из клана нетрудно. Снял галочку, и вперед, осваивай территорию. Я теперь вообще сомневаюсь, стоит ли хоть кого-то к нам принимать.

А в трактире-то не битком. В прошлый раз едва нашли свободный столик, нынче посетителей меньше на порядок. Вижу свою компанию, подхожу. Иваныч задумчиво тянет одну единственную кружку пива. Ксюша ковыряется ложкой в вазочке с мороженным, она явно заказала самую маленькую порцию.

— Э-э… это что за хе… — осекаюсь, припомнив, что эту фразу слово в слово произнес десять минут назад, войдя в оружейную лавку, и исправляюсь, — Вы чего такие мрачные?

— Что-то расхотелось нам здесь засиживаться, — отвечает за

всех пожарный, — Цены не то что кусаются, сразу, эт само, откусывают пол жопы.

Открываю в интерфейсе трактирное меню, и впрямь все втрое подорожало.

— М-да, оружейник тоже на налоги жаловался. Кстати, напросился занять орочью пещеру, она у нас так и так простаивает.

— Так это не трактирщик такой жадный?

— Нет. Боюсь, корпа опять что-то мутит… Декар, к каким выводам приходит твой финансовый ум? — подсаживаюсь за столик, заказ делать не собираюсь, тут «реально дороже, чем в реале».

— Здесь все очевидно, — Декар пожимает плечом, — Корпа использует все доступные административные ресурсы, вынуждая игровую коперь распродавать недвижимость за бесценок. Раньше так банкротили и выкупали целые страны, уж обанкротить и выкупить игровую песочницу, пусть даже размером с город, для корпы — не проблема.

— Я слышал, таких «песочниц» в игре теперь много, — возражаю, — По числу крупных городов планеты.

— У корпы денег еще больше, — грустно улыбается Декар, — Уж поверьте, о ее финансовых возможностях имею представление.

— А на кой корпе, эт само, игровая недвижимость?

— Все эти лавки, трактиры и гостиницы — источник дохода. Корпа последовательно замыкает на себя денежные игровые потоки… валюта, Иваныч, игровая валюта! Или ты забыл, чем теперь в реале нужно платить?

— А, ну да. В реале, эт само, в ходу игровые деньги, — Иваныч заглатывает оставшееся в кружке пиво, — Вот мало ей выдавить нас из настоящего мира в виртуальную игру, ей надо еще и здесь все под себя подмять.

Над нашим столиком повисает гнетущая тишина, дураков среди нас нет, каждый понимает, ничего хорошего от корпы ждать не приходится. Только позвякивает чайная ложечка о дно вазочки, из которой Ксюша выскребывает остатки мороженного. И тут в трактир заваливается шумная компания.

— Ксюха! Ты ли это? — мы все оборачиваемся на радостный возглас.

Шумная пятерка игроков студенческого возраста. Экипированы шмотьем, оружием и артефактами. Заводила у них, по всему судя, молодец аж двадцать первого уровня, идущий прямо на Ксюшу, раскрыв руки в ожидании объятий.

— А, это ты, Герц, — криво улыбается Ксюша, — Рада… к-хм.

— А я как рад… а я как рад, — Ксюша не стремится

обниматься с Герцем, но тот все равно сгребает ее ручонками, — Как ты? Куда пропала? В институтской тусе не появляешься. Вот только что тебя вспоминали… да ребята?

Ребята за спиной Герца кивают, мол да, мол было такое.

— Работаю на корпу, — отвечает Ксюша сдержанно, — Вот заглянули с друзьями в трактир… ненадолго… уже собираемся уходить.

Герц в упор не понимает Ксюшиных намеков… что с «друзьями»… что «ненадолго»… он тут же начинает ее агитировать на вступление в собственную группу.

— Нам как раз нужен лекарь, представляешь? — радостно сообщает Герц, — Хоть прокачаем тебя нормально, хоть нормально приоденем.

— У меня уже есть своя группа.

— Да брось, — Герц окидывает презрительным взглядом нашу одежку без статов и наши уровни, — Не трать время на неудачников…

Походу этот Герц совсем недалекий, мне пора уже как-то вмешаться, сам он от Ксюши не отвяжется.

— Слушай, как тебя… Мегагерц, — поднимаюсь из-за стола, — Частоту колебаний пригаси маленько. Тебе же сказали… работает на корпу, в новой группе не нуждается.

— А ты чо такой борзый? — тут же переключается на меня Герц, — Давай портанемся за город, поговорим по-мужски, а? чо замер?

Вздыхаю тяжело. Я в нем ошибся, он не просто недалекий, он тупее наших буратин. И ведь надо как-то от него отделаться. Никуда портироваться с ним я само собой не собираюсь, он меня по уровням вдвое превосходит. Но мало печали, еще наш доблестный Иваныч возмутился оскорблением.

— Ты за языком следи, молокосос, — паладин тоже встает на ноги.

Декар пытается пожарного урезонить, а Герц только рад подляну устроить. Если Иваныч затеет драку в городской черте, его могут забанить, в смысле упрятать в каталажку на сутки, а то и двое. Нам еще этого только не хватало, но тут хлопает входная дверь, запуская очередного посетителя.

— Сева, я готов, — рокочет с порога орк Арах. Выглядит он внушительно. Одна боевая секира чего стоит. Оружейник подходит к нам, отпихнув на ходу Герца, бросив ему небрежно, — На проходе не торчи.

Не знаю, что этого Герца впечатлило. Сам по себе свирепый орк тридцатого уровня или тот факт, что этот орк стоит передо мной чуть не по стойке смирно в ожидании распоряжений.

Отстал, да и ладно, без Герца веселее. Переносимся в родной Кедростан. Вроде недолго пробыл в городе, а от городской суеты успел подутомиться. А здесь как хорошо. Кедры шумят, наполняя воздух ароматом хвои, за пиво платить не надо и никаких придурков Герцев… Эх, жаль, но, боюсь, поселение нам не отстоять. Не вижу пока я таких шансов.

Гномы строители уже стелют крышу на наш будущий свой собственный трактир, а мы по привычке рассаживаемся на бревнышках у костерка. Приглашаем Араха с предложением отведать «чем бог послал». Орк ломаться не стал, с удовольствием принял от девушки гоблиняшки тарелку густой мясной похлебки. Бархотке, нашему повару, теперь самому разливать и разносить еду некогда, у него задача прокормить больше двадцати ртов. Варвары, как выяснилось, тоже жрать хотят.

— А можно я на обед к вам буду портироваться? — Арах отирает с губы мясной жир и пивную пену, — Ты вроде говорил, у вас портал в той пещере.

— Можно, — делаю разрешающий барский жест и в свою очередь озвучиваю просьбу от себя, — А ты пещеру свою от разбойников сможешь защитить? Если что, не переживай, у нас алтарь воскрешения и жрица…

— Уж без боя не сдамся, — обещает Арах, — Но за пределами пещеры, извини, сражаться не стану.

Ну да, понимаю, ограничение игрового алгоритма. Он ведь ремесленник, а не боец. Ладно хоть согласился оборонять пещеру. После ужина ребята решают присоединиться к варварам, чтоб набить побольше золота, наша казна как всегда пуста, а я отправляюсь показывать орку его новое место работы.

— Хорошее помещение, — одобряет орк после осмотра, — В меру сухо, воздух протягивает, места хватает и оборону держать удобно.

— Вот, держи, — передаю Араху запас шкур, — С мобов шкуры редко выпадают, но думаю, материалом тебя обеспечим… а… еще всякая требуха попадается: жилы, зубы и тому подобное. Нести тебе?

— Конечно. Все неси. И кости, и черепа, и кровь. Кстати, еще какие-нибудь ремесленники есть у тебя?

— Есть друид при лесопилке с парой гномов подмастерьев. Обещает нам наделать щитов и копий. Желаешь пообщаться?

— Конечно, Сева, ты сам посуди. Кожа, она на все идет. И щит без кожи не сделаешь.

— Да? — удивляюсь, — Думал, он деревянный.

— Основа деревянная, — поправляет Арах, — А по ободу — неплохо железную полосу… а петлю, чтоб руку просовывать, —

там надо кожу… а на шишок, если с металлом туго, тоже кожу можно, только самую толстую…

— Ладно, понял, портанемся в Лесное, обсудим с друидом вопросы производственной кооперации.

Я переживал, как друид воспримет орка, не вышло бы у них расовой неприязни… зря переживал. Тот сразу втянулся в разговор о тонкостях изготовления оружия. Пока они вертели в руках и передавали друг другу заготовку для щита, мне пришлось смотаться в Кедростан и добежать до Иваныча. Весь непригодный хлам, что валится с мобов, копился в его инвентаре: ржавые ножи, сломанные мечи, шляпки, шлепки, клепки, заклепки и прочий металлолом.

Теперь всему этому барахлу может найтись применение. Один из гномов подмастерьев успел отхватить профу и стать учеником бронника. Ковать железо он не может, но гвоздь забить, металл обстучать и что-нибудь доработать напильником — это запросто. М-да, найти бы еще где-то кузнеца, и сможем начать осваивать полный цикл высокотехнологичного по средневековым меркам производства с высокой добавленной стоимостью.

Время провел с пользой, основы мануфактурного экономического уклада заложил, но в Кедростан вернулся уже при свете звезд. Мои сокланы к тому времени с фарма вернулись, варваров отправили в казарму, сами сидят у костра, потягивают пиво и любуются потрясающей россыпью звезд на бархатно-черном Випровском небе.

— Ну что, Сева, эт само, рабочий день закончен? Пора по домам?

— Ого, больше пятисот монет набили, — удосуживаюсь, наконец, глянуть на клановый счет.

— Так мы разделились на две группы. Бить мелкого моба большими силами необязательно.

— А, да, это вы правильно сообразили, — одобряю, — Теперь сможем еще десять варваров нанять. Но вы правы, все завтра. По домам.

Из капсулы выползаю голодный как волк. Это странное ощущение. Вроде бы мне инъекционно подавались все это время питательные вещества, но желудок протестует. Наскоро принимаю душ, бегу встречать Ксюшу. Она тоже выходит на улицу с влажными волосами. Все-таки вживую она красивей, чем в вирте.

— Ксюша, сегодня я провожаю тебя до твоего бокса и остаюсь ночевать, не взирая… хоть что там случись…

В этот миг ей на плашку поступает звонок.

— Папка! Ты в городе что ли? — Ксюша обрадована и не

сдерживает голоса, — Ты где?.. не надо, я сама сейчас приеду… машину прислал?.. ладно, еду… — Ксюша бросается мне на шею и дарит чмок в щечку, — Севка, прости, сегодня мы опять порознь, папка прилетел на один день всего.

— Ладно, чего там. Папка — это святое.

Усаживаю Ксюшу в подъехавшую машину с армейскими номерами, машу во след рукой. Так-то я не в претензии, только рад, что Ксюша поддерживает с отцом такие теплые отношения. Мои родители развелись несколько лет назад, обзавелись другими семьями, а я как-то незаметно превратился в «отрезанный ломоть».

Но я и на них не в претензии. Судьба всяко раскорячить может, то не повод для обидок. И все же. Прямо злой рок какой-то. Никак я не могу со своей девушкой нормально переспать. Успеваю заскочить в один из последних электробусов и доезжаю до своей общаги. Сколько я здесь не ночевал?

— Сева, ты отсутствовал более трех суток, — отчитывается ожившая Клюкса, похоже последний вопрос я задал вслух.

— А пожрать есть что-нибудь?

— У меня нет визуального доступа к твоему холодильнику.

— Ну тогда хоть расскажи мне последние новости, — заглядываю в морозилку, мой запас пельменей оказался близок к неисчерпаемому. Вот и хорошо, сейчас поставлю кипятиться воду.

— Про корпорацию? — уточняет Клюкса.

— Ага. Валяй… про корпорацию.

— Наиболее обсуждаемая новость — уже в третий раз за неполный месяц совет акционеров корпорации вынужден собираться для избрания нового председателя совета правления.

— А со старым что не так?

— Погиб при странных обстоятельствах. Вышел из строя круиз-контроль представительского флаера. Ранее эта система считалась одной из самых надежных…

— Ну что ж, бывает, — философски комментирую, закидывая пельмени в закипающую воду, — И что, теперь никак не могут выбрать нового?

— Новый председатель был выбран через два дня после случившегося инцидента. Но он тоже трагически погиб уже через трое суток после назначения. Причина — неустановленный сбой автоматики скоростного лифта. В результате сбоя оборвался трос крепления кабинки лифта. До сих пор данная автоматика считалась абсолютно надежной. Двенадцать степеней защиты.

— Ну... и такое тоже бывает, — помешиваю в кастрюльке всплывающие пельмени, — Хотя… слишком странно для простого совпадения… и что дальше?

— Был выбран еще один председатель, — докладывает Клюкса.

— Что… тоже погиб?

— Через неделю. Некорректно сработавшая система пожаротушения. Нелепая смерть. Из помещения был выкачан весь кислород. Как пожарная автоматика не распознала наличия в помещении живого человека пока не понятно. Проводится расследование.

— Жуть, и что, выбрали нового председателя?

— Все наиболее вероятные кандидаты взяли самоотвод. В случайность череды смертей никто не верит.

— Я б тоже не поверил. И кто же управляет корпой?

— До нового назначения оперативное руководство будет осуществлять некий отдел машинной оптимизации.

— О как! Сам Нан Прохорыч теперь будет править, — сажусь есть пельмени и продолжаю обмозговывать сложившуюся ситуацию.

Это кажется сущей нелепицей, но все эти «несчастные» случаи как под копирку произошли из-за сбоев программного обеспечения. Что, Нан Прохорыч обрел самосознание и избавляется от конкурентов? «Добро пожаловать в матрицу, Нео?» Да ну нафиг. Быть такого не может. Всегда находятся более простые объяснения. Ну почти всегда…

Глава 15

НЕДЕЛЯ 2 ДЕНЬ 3

Сегодня подорвался ни свет, ни заря и примчался в игру первым. Нанимаю десять варваров, руки чесались со вчерашнего. Осталось наскрести денег еще на семерых, и наш недельный лимит будет вычерпан. Начнем копить деньги на «приплод» новой недели. А там уже будет тридцать шесть душ. Не страшно, всех выкупим. Зато к началу третьего месяца численность нашего варварского войска может составить свыше двухсот пятидесяти бойцов. А это, блин, серьезная сила… если, конечно, прокачать.

С вечера дал Бархотке задание приготовить завтрак на весь взвод, с чем повар уверенно справился. Еще бы, он получил в помощь трех гоблинов поварят и двух гобliняшек разносчиц. С таким составом можно общепит организовывать. И кстати, это мысль. В Випре жрачка нынче дорогая до безобразия. А у нас трактир фактически готов к открытию. Поговорю потом с Декаром. Он, как финансист, может что-то дельное посоветовать.

Вывожу бойцов за стену. Задачи прежние: насшибать денег, набить опыта, ну и хапнуть всякой полуполезной дряни, что валится со слабых мобов. В нашем кустарном хозяйстве сгодится все, даже ржавый гвоздь в дело пустим. М-да, начинаю обретать кулацкое мелкособственническое мировоззрение. Ну, при такой скудости ресурсов иначе нельзя.

А за стеной-то у нас наросла целая деревенька. Луг вон до самого леса распахан. И староста ко мне бежит зачем-то. Надеюсь, не денег просить?

— Здравствуй, барин, — крестьянин на ходу снимает шапку в знак уважения, — К обеду оброк доставим. Пшеничка, да… картошечка, да… свеколка, морковочка, да…

Насколько я помню, оброк — это устаревшая форма налогообложения. Лезу в хозяйственную вкладку интерфейса. Да, так и есть. Выдыхаю. Денег у меня крестьянство на этот раз просить не собирается. Наоборот. Снабдит продовольствием.

— Примем, — делаю важный вид, — К обеду с войском вернусь и все примем… под опись.

— А куда ты, с таким войском? — любопытствует староста.

— Нечисть из лесов выводить, — отвечаю кратко и сурово… и провожаемый верноподданническим взглядом мнущего шапку крестьянина, скрываюсь в лесу.

За пару часов набил новым бойцам по пять уровней и десятый для себя, причем на мой единственный левел-ап времени ушло вдвое больше. Новичкам все очки умений оставляю пока

свободными, а вот себе беру, наконец, долгожданного «наставника» и «командира подразделения 2», оба умения стали доступны только на десятом уровне. Мой личный профиль теперь выглядят так:

Уровень 10
Точный выстрел 2
Рвущий плоть выстрел 2
Скорострельность 1
Бронебойный выстрел 1
Командир подразделения 2
Наставник
Свободных очков умений 0

«Командир подразделения 2» усиливает моих бойцов еще на пять процентов, повышая статы основного состава, ну и мои в том числе:

Раса: славянин
Вид: воин варвар
*Сила: 20,9 (19*1,1 усиливающее командирское умение)*
*Дух: 20,9 (19*1,1 усиливающее командирское умение)*

На двадцатом и тридцатом уровнях смогу повысить командирство еще дважды. Сделать по итогу все войско сильнее на двадцать процентов того стоит. Во всяком случае, хоть немного нивелирует кривую прокачку с уклоном в «дух». Ну а «наставника» я взял, чтоб научить варваров стрелять из лука. Именно поэтому новичков оставил пока совсем без умений. Пусть первым их умением будет стрельба. Подзываю «пятерку» первого дня службы и протягиваю ему свой старый лук.

— Держи боец.

— Благодарствую, — говорит боец… и больше никакой реакции.

Ладно, лезу в войсковой интерфейс, выделяю фигурку бойца, которому только что дал в руки стрелковое оружие. Ну… куда нужно кликнуть, чтоб он получил умение стрельбы? Не вижу такой кнопки. Чо за фигня? Закапываюсь в настройках. Вот же мой визуально отображенный «наставник», вот схематичная картинка с изображением бойца, пытаюсь дедовским способом перетянуть умение курсором: «*боец не может освоить стрельбу из лука, не имеет необходимых навыков*».

Как не имеет навыков? Каких еще в жопу навыков? Забираю лук у бойца «пятерки» и отдаю ветерану «десятке», итог тот же: «*…не имеет необходимых навыков*». Ну что тут сказать, засада. Раздраженный и злой возвращаю войско в Кедростан. Мои сокланы благодушно заседают на бревнышках перед костерком, кто пиво дует, кто чаи с разнотравьем откушивает.

— Севка, ты не в духе? — Ксюша первой замечает мое подавленное настроение, — Папку в аэропорт уже проводила…

— Да ну, блин, Ксюха, стал бы я психовать из-за твоего папки, — отвечаю расстроенно, присаживаюсь на бревно, принимаю от гоблиняшки чашку чая.

— А что случилось?

— Стрельбу не берут, засранцы. Каких-то навыков им не хватает.

— А поконкретней?

— Нет пока конкретики. Надо шерстить сеть, думать, анализировать…

— Сева, тут, эт само, гномы к тебе… и крестьяне… и Арах тоже.

— Чего?

— Хозяин, принимай работу, — коротышка гном стоит передо мной, зацепив большие пальцы за широкий ремень, — Таверна готова.

— Барин, оброк принесли, куда сгружать? — староста пытается перетянуть мое внимание на себя.

— А ну цыц, у вождя дела по важнее есть — орк Арах, беззастенчиво пользуясь габаритами и превосходством в уровнях, оттирает агрария и строителя, — Сева, вот образцы оружия.

Бр-р, навалилось все сразу, а ведь мне еще с утра мысль приходила по хозяйственной части. А, вспомнил.

— Декар, — игнорируя коперей, обращаюсь к светлому магу, — Как считаешь, не пустить ли сразу наш трактир на коммерческие рельсы? Учитывая, как в городе подорожали услуги общепита…

— Мысль несомненно дельная, — одобряет Декар, — Только вот, потянешь ли ты все в одну… голову?

— Если честно, уже сейчас мозговой электролит на грани закипания.

— У меня есть племянник, Костик, — продолжает Декар, — Очень вдумчивый и предприимчивый молодой человек. Игроком-боевиком в наш клан он не пожелал… а вот по коммерческой части, думаю, будет рад поучаствовать.

— Так это хорошо. Как скоро он сможет к нам подойти? — ни одной заявки на вступление в клан, на упокой моей паранойи так и не поступило, но тут другой случай. Если беготне по лесам и захвату орочьих поселений этот Костик предпочитает заниматься коммерцией, то я только «за».

— Момент, сейчас узнаю… о, он в Випре, говорит, будет через три минуты. Надо только ему разрешение на портацию…

Ага, ко мне в личку уже «стучится» игрок с ником Костик. В

два клика добавляю его в гостевой раздел и даю разрешение на портацию. В ожидании потенциального премьер…-менеджера приглашаю глав аграрного, оборонно-промышленного и строительного комплексов присесть на бревнышко на пиво-брейк. Гном, староста и Арах, куда им деваться, присаживаются.

Костик не соврал, материализовался на портальной площадке через три минуты и с первого же взгляда вызвал доверие: такой прилично одетый в костюм тройку, предупредительный, тактичный, гладковыбритый, круглощекий, обтекаемый, даже немного вальяжный. Прав Декар, сразу видно, молодой человек не только вдумчив, но скорее всего и предприимчив: тот же цепкий еврейский взгляд.

Пожимаю пухленькую ручку и жестом приглашаю Костика подсаживаться на бревнышко к костру. Костик не колеблется ни секунды, спокойно занимает свободное место между клыкастым жутковатым Арахом и насупленным гномом строителем.

— Дядюшка мой... Денис Карлович… сказал, что у вас-таки имеется перспективное дело…

— Вот, — повожу рукой вокруг, предлагая Костику самому оценить степень перспективности, — Трактир уже возведен, есть своя бригада поваров, личный пивовар, разрастается фермерское хозяйство…

— Задел неплохой, — сдержанно соглашается Костик, — А помимо трактира...?

— Ограничений по торговому и производственному потенциалу поселение не имеет, — сообщаю Костику инфу, почерпнутую из интернета, — Можем хоть бордель открывать… — ловлю Ксюхин гневный взгляд и осекаюсь, — Это я в принципе… теоретически, так сказать…

Тактичный Костик, явно заметивший мою осечку, тему борделя развивать не стал:

— На первом этапе постоялый двор будет важнее. Людям будет приятно уединиться в отдельной комнате после ратных трудов.

— Костик, хочу, чтоб ты сразу уяснил, мы готовы пускать сюда игроков ради посещения трактира, но за пределы поселения мы их не выпустим.

— Да? — удивляется Костик, — А я таки вижу, что у вас открытая калиточка.

— Даже если ворота будут раскрыты нараспашку. Мы введем гостевое системное ограничение, — и под шепоток внезапно проснувшейся паранойи добавляю, — У тебя тоже пока гостевой доступ.

— Ой да ладно, — отмахивается Костик, — В ваш лес я-таки

не стремлюсь. С кем мне там иметь коммерцию? С орками? Это, Сева, не смешно, но… постоялый двор, я считаю, будет востребован.

— Да на фига? — не понимаю.

— Сева, ты разве не в курсе, какая теперь в Випре неприличная дороговизна? А игрокам надо где-то иметь скрытую от любопытных глаз точку возрождения и тумбочку с запасной экипировкой. В конце концов в личной комнате дальновидные люди хранят свою добычу.

— Добычу?

— Таки-да, добычу! Так что торговую лавку по перепродаже выбитых с мобов предметов оружия, доспеха и ингредиентов для крафта нам так же стоит открыть сразу же.

— Костик, — вмешивается Декар, — Поверь, мы не хотим грубо осаживать на землю взлет твоих коммерческих устремлений, но наша строительная бригада хоть и состоит из мастеровитых гномов, однако они пока еще не джинны, за ночь возводить дворцы не умеют.

— О. А я думал, в виртуальном пространстве цемент замешивать необязательно.

— Мгновенно возводить тоже можно, — поясняю, — Но все упирается в цену.

— Я готов вложиться деньгами, — заявляет Костик с победно-снисходительным видом, будто против наших жалких королей и валетов выложил на стол козырного туза, — Успел распродать в реале кое-какие активы и перевести выручку в игровую валюту.

— Ладно, сейчас прикинем, — лезу в строительную вкладку, — Лавка торговая первого уровня — семьсот пятьдесят золотых, постоялый двор первого уровня — тысяча…

— Цены знаю, — веско сообщает Костик, — Денег хватит, еще и трактир ваш на уровень поднимем. Прибыль делим по-честному, то есть… пятьдесят на пятьдесят.

— Делить по-честному я согласен, — улыбаюсь лучезарно… а что, у меня уже есть опыт торговли со жлобливыми гномами, — Только ты забыл, Костик, что с тобой нас в клане пятеро. По-честному, значит на пятерых. По двадцать процентов на нос.

Однако Костика так легко не прогнуть. Завязался торг, по итогу которого, вдумчивый еврейский молодой человек выбил для себя тридцать три и три десятых с дополнительным условием, что свои деньги он дает не в качестве вклада, а в виде беспроцентной ссуды с правом возврата из прибыли в течение года.

У меня нет ни малейшей уверенности, что мы удержим поселение не то чтобы год, а два месяца. А потому на последнее

условие Костика соглашаюсь с легкой душой. К тому же, не такую уж крупную сумму собирается он вложить, другое дело, эти деньги важны именно сейчас, когда закладываются основы экономического уклада. Ударивши по рукам, принимаю Костика в клан на должность казначея с админским доступом к ресурсам и правом найма небоевого персонала.

— Так не вижу смысла откладывать в долгий ящик, — наш новый казначей подскакивает с бревнышка, потирая руки, — Что тут у нас? Копья… щиты… мечи. Качество низенькое, но уже есть чем наполнить нашу лавку.

Орк Арах офигевшим взглядом смотрит, как Костик тянет пухлые лапки к выложенному прямо на землю оружию.

— Костик, одну минуточку, — быстро вмешиваюсь, — Любое оружие в первую очередь идет на нужды войска. Лавку будем наполнять по остаточному принципу.

Костик пытается возразить, но вставить слово я ему не даю.

— Ты не забывай, у нас не цивильная Европа, а дикий мир, полный врагов. Боеспособность войска — задача приоритетная, это не обсуждается.

Костик вздыхает, но с моим доводом вынужденно соглашается, переключается на притащившего оброк старосту. Вот и чудно. Пусть занимается трактиром. Гномов тоже отфутболиваю к Костику, пусть он постройку и принимает, право на выплаты по текущим контрактам я ему уже настроил.

Оружие, что скрафтил в кооперации с друидом Арах, осматриваю сам. Ну что сказать, Костик прав. Качество по-прежнему низкое, но я ничего лучшего и не ждал. Пока мои мастера не прокачаются, лучшего качества не появится. А нам на текущий момент сойдет и это.

Первым делом выкупаю оставшихся в рамках недельного найма семерых варваров, доводя общее количество бойцов до тридцати пяти. Денег после утренней вылазки, а мелкого моба мы били, разделившись на три группы, хоть и впритык, но хватило. Почти половина моего варварского войска нанята сегодня и вооружена базовым корявым копьем.

— Разбирайте, — отдаю приказ новичкам первого дня службы, указывая на кучу сваленного оружия.

Я специально не вмешиваюсь, смотрю, как они дисциплинированно подходят по очереди: кто-то добирает только щит, кто-то откладывает копье и забирает щит и меч. Неплохо, будем надеяться, что их выбор системно обусловлен. Перед наймом я сдвинул бегунок рандомайзера до упора, чтоб парни получили предельно разнообразный внешний вид. И это сработало. Кто-то вышел повыше, другой пошире, третий

постройнее… мой расчет на то, что это внешнее разнообразие окажется не только визуальным, а еще и окажет влияние на склонность к тем или иным умениям.

Уже сейчас я вижу, что с виду коренастые, крепкие ребята стараются обязательно взять щит, будто отдавая себе отчет, что танковать и принимать удар в первом ряду именно им будет сподручней. А те, что пожилистей, тянутся к мечу, считаю и это обоснованным, бойцы прорыва не должны быть крупными, они должны быть резкими.

Два последних бойца слегка подвисли. Ни мечей, ни щитов для них не осталось, только несколько копий. Слегка помедитировав, они подобрали по второму копью и встали в строй, как так и надо. М-да. Могу себе представить разбойника с двумя кинжалами, даже слышал, что бывают мечники, орудующие сразу двумя мечами, в играх во-всяком случае, но про бойцов, что держат по копью в каждой руке и слышать не доводилось.

Теперь вот, наблюдаю воочию. Два уникума первого уровня стоят каждый с двумя копьями, на лицах ноль сомнений, не дрогнет ни единый мускул… я уже нацелился подойти и отобрать лишние копья, но был тормознут прорезавшейся логикой Мырхакаыра: неважно, насколько нелепым мне сейчас кажется «обоерукий» копейщик, задача добиться предельного разнообразия умений по-прежнему в приоритете. Отобрать всегда можно будет.

— Арах, — обращаюсь к орку, — Оружие, как видишь, принято на вооружение. Ближе к вечеру подобьем расчеты, получишь плату, а пока вот… — передаю оружейнику набитое с мобов добро.

Арах жлобиться не стал, обождать с оплатой до вечера согласился. Сгробастал добытый с мелких мобов металлолом, жилы, шкурки и отвалил, исчезнув во вспышке портала. Вот и замечательно. К вечеру денег набьем, рассчитаюсь. Под взглядами грустного Костика перекладываю оставшиеся невостребованные копья в свой инвентарь. Костик перебьется пока. Небольшой запас нам необходим, копья иногда тоже ломаются.

— Становись, — командую построение, до вечера еще далеко, а опыт и золотые монеты сами себя не набьют.

Кудан выводит нас в сектор леса с мобами от пятнадцатого уровня, запускаем стандартный процесс мобопереработки: линия бронеходов впереди, ударники следом, паладинские прорывники как шахматный конь, выскакивают из кустов, коварно и неожиданно для противника нападая с фланга. Новички топчутся

в хвосте построения. Сам я мобов больше не тягаю и даже не стреляю почти. Во-первых, нет особой необходимости, мой личный урон теряется на фоне двух десятков непрерывно бьющих пехотинцев, во-вторых, поскольку мобы теперь социализировались и сбиваются в группы, осуществляю прикрытие магов и новичков. Мало ли что, вдруг какой моб оббежит строй и ворвется к нам в тыл.

Выносим компашку мобов с «пятнадцатым» боссом во главе, нам на один зуб, продвигаемся дальше в глубь чащи. «Шестнадцатый» босс — опять без напряга. Идем на «семнадцого». В принципе, нам и семнадцатый уровень зверя не проблема, но у того оказалась неожиданно большая свита. Один из мелких мобов обошел строй. Ну что ж, на то я и держусь в тылу.

Натягиваю лук, готовясь пустить стрелу, но… придерживаю выстрел. Мне любопытно, как поведут себя «обоерукие копейщики», низкоуровневый зверь бежит прямо на них. Привлекаю внимание Ксюши, жестом даю понять, чтоб готовилась подлечивать наших «уникумов». Вот любопытно мне, как система обыграет бой с двумя копьями. А система никаких новых игровых алгоритмов изобретать не стала. Один из парней размахнулся и запустил одно копье в зверя, оставшееся копье перехватил как положено двумя руками, готовясь встречать противника.

Второй долго тупить не стал и поступил так же, как и первый. Лишнее копье тоже запулил. Урон от брошенных копий минорный, но не это главное. Любопытно… настолько любопытно, что не терпится глянуть в логи этих молодцов. У меня едва хватает терпения, чтобы отстрелить прорвавшегося моба и дождаться окончания схватки. А вот теперь разворачиваю интерфейс. Ну что, будет нам бинго? «*Ваш боец открыл новый навык «дальняя атака», вы можете наделить его умением «метание копья»*.

М-да. Это еще не бинго, конечно. Стрельба из лука по-прежнему недоступна, но мы на верном пути. Что важно, с новым умением копье превращается в восстанавливаемый боеприпас, возвращаясь через одну минуту в инвентарь. Тут же делаю рокировку, в смысле забираю у нескольких новичков щиты и раздаю дополнительные копья. По любому, все семнадцать бойцов первого дня службы станут у меня метателями.

Большое количество новичков не является существенным осложнением в их прокачке. Главное — основной костяк войска имеет десяточку, что позволяет бить достаточно крупных мобов, выдавая на гора соответствующий поток опыта, и быстро подтягивать молодняк до общего уровня. К концу дня поднимаю до десятки всех, завтра замахнемся на одиннадцатый.

Возвращаемся в Кедростан в отличном настроении. У нас появился новый род войск, выдающий дальний урон. Тот урон пока смешон, но и Москву не за день построили. В поселении нас уже поджидает Арах, сидя перед костром и потягивая пиво. Расплачиваюсь сполна за сегодняшнюю поставку, передаю новую партию набитого ломаного оружия.

— Арах, — говорю, присаживаясь на бревнышко, — У меня сегодня появилось семнадцать метателей копья!

Орк присвистывает и заламывает бровь, мол слушаю, мол какие будут указания?

— Ставь приоритет на изготовление копий, каждый метатель может иметь до трех запасных, а, следовательно, метательных копий.

— Заказ большой, — орк оттопыривает нижнюю губу, не иначе мысленно умножая семнадцать на три, — Но думаю, справимся. Копья делать легче всего. Лишь бы хватило наконечников.

— С наконечниками поможем, — говорю, — В крайнем случае докупим на аукционе. В Випре они должны строить недорого.

Обсудив с орком гособоронзаказ, отвлекаюсь на происходящее в Кедростане. А чего шумно так сегодня? Что за активная движуха? И почему я слышу пьяные возгласы? Кто-то решил пошутить и накачать моих бойцов халявным пивом? Рядом со мной на бревно присаживается совершенно незнакомый игрок.В одной руке держит шампур со шкворчащим шашлыком в другой глиняную кружку с колыхающейся пенной шапкой.

— Нормальное место, братка, — делится игрок с пьяной откровенностью и икает, — А главное… ик… недорого. Жаль только… ик… за стену нельзя… ик… очень хочется…

Ага, понимаю. Наш предприимчивый казначей уже запустил первый коммерческий проект, начал кормить за деньги… судя по отзыву присевшего рядом игрока — недорого. Но так не пойдет. Наше кострище — единственное место кланового сбора, увы, апартаментов пока не отстроили, а потому, праздношатающиеся выпивохи мне здесь совсем ни к чему. Попросту говоря, мешают.

Пытаюсь по клановому чату вызвать к себе Костика. Костик, гаденыш, чем-то неимоверно занят, подойти прямо сейчас не может. Ладно, чо. Вызываю главгнома строителя. Копер меня как главу клана ослушаться не смеет, резво подгребает на начальственный вызов.

— Уважаемый, вы сейчас чем занимаетесь?

— Казначей велел отодвигать стену поселения, — сообщает гном, — Сказал диаметр свободной площади слишком мал.

Я так-то согласен, что с учетом Костиковых бизнес-планов диаметр слишком мал, но у меня свои приоритеты.

— Значит так. Я хочу, чтоб вы первым делом огородили заборчиком внутренний дворик. Вот так: от алтарной часовенки до казармы, оттуда до трактира, а потом замыкаете обратно до часовенки. Чтобы наше костровище оказалось закрыто от пришлых посетителей. Понятно?

— Не совсем, — отвечает гном, — Вход в трактир окажется со стороны внутреннего дворика.

— Ну так перенесите вход на другую сторону, а этот вход пусть будет черным, только для своих. Так можно сделать?

— Можно, — гном кивает, — Значит нужно возвести стену и огородить внутренний двор. Какой высоты будет стена?

— Какая нафиг стена?! Я же сказал: заборчик… двухметровый, чтоб чужаки здесь не шастали. Понятно?

Флегматичным взглядом гном окидывает очередную бухую компанию, приперевшую на свет нашего костерка:

— Понятно, — отвечает, наконец, — Сейчас пришлю пару ребят. К утру сделают заборчик.

Ну хоть так. Пару ребят он, видите ли, пришлет. А гном, надо сказать, прокачался. Двенадцатый уровень. И «ребята» его, полагаю, тоже на месте не стоят. Работой они загружены, опыт нарабатывают в режиме нон-стопа. А я что, я только «за». Их расценки втрое ниже системных.

— Севка! — незаметно подкравшаяся сзади Ксюша, как это ей наверно кажется, коварно хлопает меня по плечу, перешагивает через бревно и садится, — Видал наш трактир?

— Нет еще.

— Ну ты чего такой ботан? Там так классно!

— Ксюш, давай я завтра посмотрю… а то ночь почти, скоро транспорт ходить перестанет.

— Скучный ты, Севка, — капризничает Ксюша, но тут же меняет мнение, — Ладно, ты прав.

Мы выползли из капсул, без приключений добрались до Ксюшиного бокса, нам никто не мешал. И да, я был прав, ночь любви с самой красивой девушкой в реале все-таки лучше, чем в вирте. Чем лучше? Чем… чем… чем в вирте!

Глава 16

…спустя четыре дня…

НЕДЕЛЯ 3 ДЕНЬ 1

Просыпаюсь под зубодробительный звон Ксюшиного будильника. Вот на кой она ему настроила такой вырвиглазный рингтон, если один фиг с первого раза не просыпается. Ну… зато я просыпаюсь. Между прочим, уже пятое утро подряд. Каждый день даю себе зарок выкроить время и смотаться до своей общаги за шмотками и каждый день сил хватает только на то, чтоб при свете звезд добраться вместе с Ксюшей до ее бокса.

Душевую кабинку опять успела первой занять Ксюшина соседка Криветка, поэтому иду на кухню ставить чайник. Вот странно, уже пять ночей здесь провел, а Криветку эту вживую ни разу не видел, одни только звуки и следы ее пребывания, словно она полтергейст, а не человек. Впрочем, не особо стремлюсь с ней знакомиться, она со мной, видимо, тоже. Завариваю кофе, делаю бутеры, тащу незатейливый завтрак в комнату. Учуяв запахи, Ксюша проснется верней всякого будильника.

— Севка-а, — Ксюша высовывает нос из-под одеяла и сладко потягивается, — Как это мило… кофе притащил… я же ещё не умывалась.

— Там соседка заперлась, ее не переждешь, потом умоемся, — осторожно вручаю горячую кружку, пристраиваю тарелку с бутерами.

— Что у нас сегодня? — Ксюша осторожно отхлебывает обжигающий напиток, — Опять аврал какой-нибудь?

— Во-первых, сегодня понедельник. Нанимаем аж тридцать шесть бойцов. Сегодня мы удвоим наше войско.

— А, точно… и что, всех сделаешь метателями?

— Ну уж не всех, — прикидываю, прожевывая бутерброд, — Пяток парней дадим Иванычу в отряд прорыва. У него коэффициент эффективности по-прежнему самый высокий.

— Это да, — соглашается Ксюша, — Иваныч у нас — безудержная сила!

— Вот именно… бронеходов тоже надо усиливать. Мобы матереют, держать их на щите все труднее. Это значит, ещё пять бойцов. Соответственно в пару к каждому бронеходу традиционно приставляем уронщика-копейщика второй линии… итого…

— Итого пятнадцать бойцов.

— Ага. А вот всех остальных переводим в стрелковое подразделение.

— Севка, ты хотел сказать — метательное подразделение.

— Ну, это пока оно метательное, — упрямствую, — А когда-нибудь станет стрелковое. Они, между прочим, и с копьями хороший урон выдают.

— Хороший, только нечастый. Три броска в минуту — их максимум. И то при условии, что Арах наделает столько метательных копий.

— Арах с остальными оружейниками тоже прокачивается. Наделают, сколько потребуется... ещё и качество повысят.

— Да ну, Севка, я ж с тобой спорить не пытаюсь, — говорит Ксюша миролюбиво, — А что у тебя там «во-вторых»?

— А что во-вторых?

— Ну ты сам сказал, во-первых, сегодня понедельник... а во-вторых?

— А-а, во-вторых, я надеюсь, Кудан должен выследить тех орков, что наехали вчера на Лесное...

— Ой, Севка, извини, — Ксюша прислушалась к звукам за комнатной дверью, — Там кажется Криветка из душа выползла.

Ксюша упорхнула в душ, оставив меня с недопитым кофе и недосказанной мыслью. А ведь нам вчера, можно сказать, повезло. Декар, как и договаривались, на пятнадцатом взял портальную магию. Умение пока слабое, непрокачанное, с малым радиусом действия. А потому, когда пришел сигнал о нападении на поселение, нам пришлось чесать со всех ног в сторону Кедростана до места, где Декар смог-таки активировать портал.

Так-то ничего страшного не случилось, бригада оружейников и без нас спокойно эвакуировалась стационаркой. Главное другое, мы успели портануться до того, как орки произвели захват. Иначе пришлось бы чапать от Араховой пещеры пешком и отбивать Лесное... не факт, что обошлось бы без жертв с нашей стороны. А это — потеря времени, а в случае гибели бойцов, и репутации тоже. М-да, надо будет нашему светлому магу делать упор на прокачку порталов. Логистика — залог успеха любой военной компании.

Вчера мы в Лесное прибыли впритык, когда никем не сдерживаемые орки уже доламывали ворота, нам даже на построение времени не осталось. И зря Ксюша со скепсисом высказывается о копьеметах. Эти ребята первым же залпом вынесли четверть нападавших. Орку с уровнем под двадцатку хватает трех удачно брошенных копий, а если с критом, то и двух. В общем орков мы разделали под орех, отряд-то у них небольшой был, и метатели копья в этом бою показали себя весьма эффективно.

По орочьим следам я сразу пустил нашу ищейку Кудана. Надо будет ему тоже в разведотряд выделить пару-тройку ребят,

ну и прокачать соответствующе. Но это позже. Сейчас я хочу получить координаты очередного поселения. Надеюсь, он справится… надеюсь, что уже сегодня…

Добираемся с Ксюшей до бизнес-центра, разбегаемся по своим капсулам. Я как обычно оказываюсь в Кедростане чуть раньше нее.

Так, а где Иваныч, где Декар? Судя по зеленому огоньку статуса оба в игре. Опять умотали сшибать денежку малую с моба слабого? Нет, маркер на карте показывает, что оба здесь в поселении. Я бы даже не сомневался, что Иваныч коротает время в трактире и дует пиво, а Декар составляет ему компанию, если бы не одно «но». Куда подевались мои бойцы варвары-славяне? Их маркеры карта не показывает.

Захожу в трактир, надеюсь, здесь получу объяснения, что развеют опасения и… обнаруживаю неожиданную картину. Иваныч с Декаром зажали в углу нашего казначея как гопники интеллигента. Костик что-то торопливо частит, проглатывая в спешке окончания слов, отчего речь его кажется совершенно бессвязной.

— Дяд… Ден…, я правд… вс… продум…

— Так, — привлекаю внимание, — Что произошло на этот раз?

— Ага! — торжествует заметивший меня Декар, хватает Костика за лацкан пиджака и тащит из угла, — Вот теперь ты Севе будешь объяснять, как ты все продумал.

— Э, люди, не надо меня пугать, — невольно отгораживаюсь, поднимая руки, — Давайте спокойно, без эмоций. Костик, что стряслось?

Немногочисленные утренние посетители трактира повернули головы, им тоже не терпится выяснить, что стряслось. Они рады совместить два удовольствия сразу: вкусный и недорогой завтрак со зрелищем чужих скандальных разборок.

— Ну… я их сдал в наем, — потупив взор сообщает Костик.

— Кого? — спрашиваю холодея, хотя и сам догадываюсь, и мне уже заранее делается нехорошо.

— Ну… бойцов, — Костик смотрит на меня затравленно, видит мой недобрый взгляд, ужасается и начинает быстро пояснять, — Я ж говорю, все продумал. Они помогут пройти данж, половина добычи наша. А игрокам тоже выгодно, коперы договор нарушить неспособны, никому про данж не расскажут. Вин-вин. Всем выгодно. Нам доход, игрокам сохранение секрета. Они этот данж и дальше будут доить…

— Так ты кинул наших бойцов, эт само, под нож ради сраной добычи из данжа? — пожарной сиреной взревывает Иваныч.

— Почему под нож… почему под нож… я же говорю, данж легонький, низкоуровневый…

— Костик, — обращаюсь к казначею, стараясь оставаться спокойным, — Вот скажи, какой уровень у наших бойцов?

— Пятнадцатый, — сухо отвечает Костик, показывая видом, что такой элементарный вопрос его оскорбляет, но щадить его самолюбие я не настроен.

— А теперь посмотри на наших посетителей, — обвожу рукой развесивших уши завтракающих игроков, — Тут есть хоть один с уровнем ниже двадцатого?

— Нету, — отвечает нехотя.

— Тогда скажи мне, что ты подразумеваешь под легоньким, низкоуровневым данжем? И какой смысл игрокам нанимать наших, откровенно скажем, слабеньких варваров?

— Сева, ты уж дурака из меня не делай, — обижается Костик, — В Випре полно игроков низкого уровня, просто по трактирам они не сидят. Нет у них средств на трактиры.

— Ну допустим, — признаю наличие резона в Костиковых словах, — Компашка игроков нашла данж, до которого еще не доросла, а привлекать левых людей им не хочется, дабы не сливать координаты на сторону. Я даже соглашусь, что нанять наших варваров в этом случае — оптимальное решение. Копери нарушить договор и разболтать о данже не способны…

— Так и я о чем! — Костик радуется моей понятливости, — Это золотая жила! Наши варвары — идеальные наемники, никому ничего не расскажут!

Последние слова Костика явно рекламно нацелены на посетителей трактира. И судя по вдумчивым лицам, реклама попала в цель. Еще бы, кто из игроков, шарясь по лесам, не натыкался на перспективную локацию, которую вынужден был обойти, потому что орешек оказался не по зубам? Да чуть ли не каждый. И я считаю, Костик прав, тема сдачи войска в наем — тема перспективная, но… Костиковый борзометр прикручивать все равно нужно.

— Костик, ты не учел одного, если наши бойцы нарвутся на сильный клан … не обязательно во время зачистки данжа, их могут подкараулить на возврате. Представляешь последствия, если всех наших парней вырежут ради добычи?

— Тю, — Костик снисходительно улыбается, — Кто посмеет напасть на нейтральных коперей? Там такие потери репутации, никакая добыча не оправдает…

— Костик, в целом ты опять прав, вменяемые игроки резать миролюбивых коперей не станут, стражи потом тупо в город не пустят, но дебилов-то хватает.

— Дебилов бояться — в лес не ходить, — уже не так убежденно заявляет казначей… у него, конечно, как у любого вдумчивого молодого человека с врожденной торговой жилкой на любой довод в рукаве припасен запас крапленых контраргументов, но в данном случае дураку понятно, риск слить наших коперей — это риск лишиться всего поселения, в первую же встречу я честно довел до Костикового сведения, что наше владение Кедростаном зиждется на зыбкой почве положительной репутации с племенем.

— Значит так, — начинаю веско ронять слова, как золотые монеты на прилавок, — В целом найм одобряю, но с условием…

— Ох-х, — выдыхает Костик и остервенело шмыгает носом.

— ...в договоре найма обязательно должна быть прописана мгновенная эвакуация наших бойцов после выполнения задания за счет заказчика.

— Телепорт!? — поражается Костик, — Грузовой на всю команду стоит сто тридцать монет!

— Не мои проблемы, — отрезаю жестко, — Либо так, либо никак, и кстати…— молодого человека нужно дожимать, уж больно много он себе позволяет, — …а скажи-ка мне, Костик, а как это ты умудрился отдать в наем наших бойцов? Я пока маразмом не страдаю, отчетливо помню, что настраивал тебе допуск только на управление небоевым персоналом…

Костик понял, что попался на горячем, и глазки его суетливо забегали, он даже попытался сползти под стол, но Иваныч эту малодушную попытку пресек, довольно грубо ухватив Костика за грудки:

— А ну колись, эт само, крысеныш!

— Да вы что? Да я же ни в жизнь… — Костик явно напугался, но взять себя в руки все же смог, — …там лазеечка в договоре… там прописана возможность привлекать бойцов для охранения клановой собственности…

— Вон как, — начинаю догадываться и даже припоминаю соответствующие пункты, прописывающие широту казначейских полномочий, — И ты умудрился втиснуть в договор найма еще неполученную в данже добычу, как клановую собственность, — м-да, достойный у Декара племянник вырос, таких крючкотворов еще поискать.

— Как же так, Костик! — всплескивает руками Декар, он тоже решил не оставаться в стороне от воспитательного процесса, — Я рекомендовал тебя в клан под личную ответственность, а ты меня так подводишь… заставляешь краснеть. Не знал бы тебя с вот такого возраста…

Костик стоит, понурив голову и уставившись в пол.

Показывает несчастным своим видом, что внял и осознал. Тем временем разошедшийся Декар поминает какую-то тетю Соню, у которой сердце, потом тетю Розу, у которой почки, потом еще каких-то людей, видимо других болезненных еврейских родственников, у которых суставы, колени и даже наличествует давление, чье здоровье напрямую зависит от поведения Костика, но тут на счастье казначея в поселение портируются наши бойцы. Пересчитываю, выдыхаю. Все живы и даже здоровы и, надеюсь, с добычей.

— Значит так, — беру слово с намерением закрыть тему, — Отдавать в наем наших бойцов отныне только с моего разрешения. Мы друг друга поняли?

— Поняли, — трагическим голосом произносит Костик, будто его только что принудили отказаться от всего хорошего в пользу всего плохого.

— Ну вот и ладно, — переключаюсь на внутренний интерфейс, — Нам сегодня еще новичков нанимать и прокачивать… черт… Костик, зараза… а ну стой, лишенец!

Попытавшийся по-тихому усквозить казначей встал как вкопанный, будто я применил на него заклинание контроля. Уже хорошо, понимает, гаденыш, что убегать от меня бесполезно.

— Где деньги?! Мать твою, я же предупреждал, нам тридцать шесть бойцов нанимать. Где, блин, чертовы деньги?

— Ско… — Костик дает голосом петуха, — Скоро будут.

— Когда «скоро»? Ты в конец оборзел?

— Сева, — Костик опять начинает частить скороговоркой, — Такой шанс нельзя было упускать. Я нанял…

— Кого ты, блин, нанял за две тысячи золотых? — перебиваю невольно, — Дракона?

— Речного гнома.

— Кого?

— Трактирщика.

— Это того самого?

— Сева, — начинает с жаром объяснять Костик, — Ты бы знал, что в Випре творится. Корпа выкупает у игровых коперей недвижимость и на их места ставит своих коперей… трансгендеров… честное слово, там Содом и Гоморра.

— Ну про это я, положим, знаю. И повторяю, наши деньги в первую очередь идут на нужды войска, мирные копери вторичны.

— Да ты что думаешь, — горячится казначей, — Вербовщики станут дожидаться, пока мы денег накопим?

— Какие еще вербовщики?

— Такие, Сева, из других лепестков. Сейчас за каждого коперя с профой драка идет.

Оп-па. А вот этого я не предусмотрел. Знал ведь, что вокруг Випры еще несколько лепестков. Мог бы и догадаться, что Бейдж не одного меня пропихнет в закрытую от других игроков территорию. А он пропихнул, и эти люди сейчас активно развивают свои поселения, всем им нужны трудолюбивые копери.

— И сколько у нас конкурентов?

— Я знаю про троих, — Костик пожимает плечами.

— Ну что ж, Костик, ты прав. Вербовка коперей, особенно мастеров, очень важна. Я только одного пока не понимаю, почему так дорого за трактирщика?

— Ну Сева, у него один только складской инвентарь забит продуктами на сумму гораздо большую. Мы ведь тоже не сможем людей бесконечно одним мясом кормить. А у гнома прямые закупочные контракты — от тривиального молока до ананасов.

Припоминаю, как мы заказывали в трактире у гнома печеные колбаски, окрошку и мороженное, и с Костиком соглашаюсь. У нас хоть и недорого, но все ассортиментное разнообразие ограничивается диким мясом, картошкой и морковкой.

— Ладно, понял. Трактирщик нужен, но… когда будут деньги на найм бойцов?

— До конца дня, — Костик выпучивает глаза, изображая гранитную твердость данного им слова.

— Хорошо, к вечеру жду на счет одну тысячу восемьсот монет.

Отпускаю Костика с миром. Он, хоть и заноза в заднице, но за дело радеет. Как и обещал, за свои деньги надстроил второй этаж трактира, возвел гостиницу, уже начала торговать лавка… только прибыли пока никакой. А у меня есть веские основания для опасений, что все эти труды по развитию поселения пойдут прахом, когда после открытия границ на нас обрушится лавина захватчиков.

К лешему дурные мысли, посыпать голову пеплом пока рано. Как там наш Кудан? Отыскал чего? Открываю карту. Есть! Ай да Кудан, ай да молодчина. Выследил орочье поселение.

— Ребята, — обращаю на себя внимание сокланов, — Прокачка новичков пока откладывается. Мы идем брать на меч очередную крепость.

Под одобрительные «эт самы» Иваныча выстраиваю войско. Маршрут я уже прикинул, прыгаем до Лесного, а затем еще пара часов пешего хода. Думаю, сегодня в нашем активе появится третье поселение. Я уже занес ногу, чтоб ступить на портальную площадку, как слышу, меня окликают.

— Сева, можно тебя на пару слов?

И кому это я понадобился? Оборачиваюсь… Герц,

придурошный подловатый институтский знакомец Ксюши. Ого, уже набил двадцать седьмой уровень. Броня отливает благородным металлом, на пальцах перстни, усиливающие характеристики. Качается в поте лица.

— Слушаю, если коротко.

— Видел твою объяву. Набираешь людей в клан…

— Объявление уже снято, — вот кого я точно не хочу видеть в своем клане, так это Герца.

— И правильно, — одобряет Герц, — Не надо брать в клан, кого попало. Надо брать людей перспективных. Мой уровень ты видишь. Плюс у меня своя команда. Я усилю твой клан, если… — Герц выдерживает паузу, которая, видимо, должна сойти за драматическую, но актер из него откровенно говенный, — …если ты примешь меня на должность заместителя кланлида. А? Как тебе предложение?

Предложение — говно, как и сам Герц. Ни секунды не сомневаюсь, если он попадет в клан, сразу начнет подковерную борьбу за лидерство, а если не выгорит, свалит в леса и начнет гадить и отжимать под себя все, что сможет. Понятием о чести такие парни себя не отягощают. Однако идти на обострение не хочу. От неадекватов дешевле отделываться по-тихому.

— Ты сам знаешь, мы люди подневольные. Корпа дает приказы — мы выполняем. Приема игроков в клан не будет.

Преисполненный непомерным чувством собственной важности Герц отказа явно не ожидал, сразу окрысился.

— А чо ты так под корпу прогибаешься? Чо ты такой бесхребетный? Умей настоять на своем. Ты мужик или кто?

Дослушивать наезды недоумка не вижу смысла. Пусть других на понт берет. Опускаю ногу на портальную плиту. У меня поважнее дела имеются.

Глава 17

После двухчасового маршброска по следу Кудана выходим на поселение. Что сказать, тот же типичный круговой бревенчатый частокол. Ворота закрыты, над поселением висит напряженная тишина. Редкое карканье непоседливого воронья тишину не разбавляет, напротив, усугубляет только. Полагаю, после неудачной попытки захвата Лесного орки оценили нас как серьезного противника, а потому ждали, срисовали еще на подходе, теперь заперлись и готовятся отражать нападение.

— Севка, — Ксюша разглядывает бревенчатые стены из-под нахмуренных бровей, — Опять придется их выманивать, да? Пойдем искать полезную недвижимость?

— Хорошо бы, эт само, найти шахту с железной рудой. Пора бы заиметь свою кузню.

— Шахта — это хорошо, — соглашаюсь, — Но сначала захватим поселение.

Иваныч пожимает плечами, и, истолковав мое заявление неверно, направляется к воротам.

— Эй там, — орет паладин и долбит в ворота рукоятью меча, — Выходи биться, эт само, в чисто поле!

Однако в этот раз противники нам достались поумнее. Выходить в чисто поле не спешат и даже не гонят наблюдателя на приставную лестницу, понимают, высовывать над стеной любопытную моську, чревато стрелой в глаз.

— Иваныч, — кричу пожарному, — Отходи обратно. Занимай позицию согласно штатному расписанию.

— Что, эт само, опять в кусты прятаться? — недовольно бурчит вернувшийся пожарный.

— Верно понимаешь. Не зря же я на пятнадцатом уровне взял умение обзора.

Так-то умение «обзор» я приобрел, чтобы видеть поле битвы, оставаясь за спинами своих бойцов. По описанию — парящий над моей головой астральный дух помощник, прикрепленный к макушке ментальным жгутом как воздушный шарик на ниточке. Технически умение напоминает зависающий надо мной невидимый дрон на высоте трех-четырех метров от земли, передающий картинку с плохонькой видеокамеры. Но я сразу понял, умение полезное. Хороший обзор с высоты для командира очень важен.

И только теперь, стоя перед стеной, я открыл еще одну полезную функцию этого умения. Я вижу спрятавшихся за препятствием орков. Видение нечеткое, смазанное, но главное, с

некоторой долей точности, позволяет наводить на цели копьеметов.

— Приготовить метательные копья, — отдаю приказ и отмечаю на тактической карте сражения условный квадрат для нанесения дальнего удара. Это удобно, не нужно пальцем показывать и не нужно на пальцах объяснять, условный квадрат обозначен, в него копья и полетят. Не спутниковая навигация, конечно, нанести поражающий удар по движущемуся пикапу террористов с борта всплывшей из арктических льдов подводной лодки не получится. Но и у нас, прямо скажем, не самонаводящие ракеты, а примитивные деревяшки с плохо обработанным железным наконечником.

Система выдает прогноз, что броски с тридцати шагов через стену, мягко говоря, будут неприцельными с минорным уроном, но мне важно другое. Важно, чтоб был хоть какой-то урон. Чтоб орки поняли, что отсидеться в безопасности за высоким частоколом у них не выйдет. Копьеметы выдают первый залп, запуливая копья через стену. В кого-то попадают… даже удачно попадают…

— Они убили Билли! — слышу надсадный вопль.

Вижу своим «дроновым» высотным зрением, как орки бросаются отпирать ворота. Ну да, они ж не совсем деревянные, соображают, если будут и дальше тупо отсиживаться за стеной, мы их потихоньку всех закидаем копьями, боеприпас-то у нас возобновляемый и, соответственно, нескончаемый. Отвожу метателей за спины передовых бойцов, теперь их место в заднем ряду. Так уж сложилось, у нас на агрессивных мобах только одна тактика хорошо отработана, и тактика эта — оборонительная.

Ворота распахиваются настежь. Орки выбегают, на ходу наливаясь красной аурой орочьего гнева. Ого. В среднем выше нас на три-четыре уровня. И ни одного полумерка… в смысле полуорка. Все успели пройти полную трансформацию. Мои метатели дают второй залп. В прямой видимости противника урон выдаем приличный, но орков почти сорок голов, копьеметы распыляются на множество целей. Подраненных много, а вот мертвых ни одного.

Орки врубаются в строй бронеходов. Сильны. Уже на десятой секунде боестолкновения Ксюша тратит первую массовую лечилку. Декар выдал короткую серию заклятий еще раньше… так-то у него есть небольшой козырь, он еще может кое-что колдануть, но тогда совсем без маны останется. Так что, козырь пока придержим. Как говорила старая бабушка, дорого яичко к христову празднику.

Несколько орочьих шаманов уровнями двадцать плюс в

общий замес не полезли. Заняли тыловую позицию в створе ворот на границе выхода из поселения и «гневное» умение свое активно шаманят. Нет ребята, позволить вам комфортно камлать в тепличных условиях не могу. Спускаю на них прорывников во главе с Иванычем. Используя «рывок», паладинский ударный кулак вылетает из укрытия, обходит со спины по дуге основные силы противника, сближается с шаманской элитой орочьего войска и связывает боем… пока все идет по моему плану.

Двадцатая секунда сражения, Ксюша выдает вторую «массовку», подтягивая в салатовую зону просевшее в желтизну здоровье передовой линии. Теперь в ее арсенале осталась только пара индивидуальных малых исцелений. Бронеходы явно слабее полноценных орков, да еще в уровнях отстают, сливаются удручающе быстро, такого скоростного урона я не ожидал.

— Декар, врубай «духовку», наши подгорают, — с перепугу перехожу на поварской сленг из кулинарной передачи «вкусная рецептура вээс вкусовые рецепторы», что с занудным упорством крутила Клюкса, пытаясь заставить меня слезть с мясо-мучной иглы пельменной диеты.

Светлый маг активирует на бронеходов резервный «доспех духа», но… поздно, орки прорвали оборону. Сразу два «ударника» второй линии, не имеющие щита, погибают. У нас нарушен строй, счет идет на секунды, сейчас орки сомнут третий ряд с копьеметами и доберутся до «штаба». Потеря наших магов Декара и Ксюши уже мало что изменит, а вот если на перерождение оправят меня… это будет означать не только потерю управления, без моей командирской пассивки бойцы станут еще слабее.

Метатели практически бесполезны. Какой смысл кидать копье в противника, который пробился к тебе лоб в лоб? Но тут я, наконец, перещелкиваюсь на мырхакаырскую логику. Ведь как я ни стараюсь сделать из них стрелков, на самом деле они остаются бойцами ближнего боя, только для перехода на этот «ближний» режим им нужно полностью истратить метательный боезапас. А третий залп так и не состоялся. Когда орки сошлись с передовой линией, метнуть копье без риска попасть в своего стало невозможно. Игровая условность и программная обусловленность… фигня, зато я могу заставить их в порядке приказа… очень надеюсь, что могу.

— Копьеметы! — ору, — Отставить метать. Бейтесь основным копьем.

Сработало. Парни побросали лишние копья, перехватились на двуручный хват, сразу перестали пятиться, локализовали прорыв. Я отстреливаю собственный боезапас, добивая пару подранков. Строй выравнивается. А тут и Иваныч разобрался с шаманами и

кидается к нам на подмогу, обрушивается на неприкрытые орочьи спины и ставит жирную точку в скоротечном сражении.

Победили, отмахались, потеряли троих, но, я считаю, еще легко отделались. Все могло быть намного хуже. М-да. Щитовой строй надо наращивать. Потеря одного единственного бронехода означает неизбежный прорыв противника и делает нас слишком уязвимыми. Урок мне на будущее, а отношение к любым строевым умениям стоит ещё раз пересмотреть в сторону повышения их важности. В индивидуальных схватках наши парни слабы изначально. Только монолитный строй, только в единстве наша сила.

А сейчас можно выдохнуть, недвижимость наша: «*поздравляем, вы захватили поселение Ромашово, +500 репутации с племенем, награда 500 монет…*» Пятьсот золотых — это хорошо, но их придется потратить на портал, возможность мгновенного перемещения в приоритете. Повышению репутации я тоже рад. Даже с учетом гибели трех ребят по «репе» мы в плюсе. Впрочем, «дружба» с варварами-славянами и так постоянно растет и крепнет. Новые постройки, зачистка мобов, найм новых бойцов — все это обсчитывается системой и отрисовывается «плюсиками в нашу карму». Так что, потеряй мы сегодня даже половину войска, ничего критичного не случилось бы.

Поселение Ромашово такое же убогое, как и предыдущее, но казарма отстроена. Плюс восемнадцать бойцов к недельному найму. На этой неделе лимит, к сожалению, уже выбран, но зато сколько мы сможем «поставить под ружье» в следующий понедельник? Подсчитать несложно: пятьдесят четыре молодца буратина… молодцов буратинов... одним словом, пятьдесят четыре классных пацана. Пусть мы слабее игроков… пусть мы даже слабее туповатых орков… пусть мы и сами умом не блещем, но! Но ко времени «че» нас будет много… до фига много… осталось только найти четвертое поселение, всех нанять и всех прокачать… мелочь фактически…

Ладно, не будем о грустном. Из очередной ямы парни извлекли очередную партию освобожденных пленников. Даже заморачиваться не буду, у меня есть свои крепкие хозяйственники. Проплачиваю установку портала и вызываю Костика в качестве министра экономического развития и орка… пардон степного орка Араха в качестве министра военно-промышленного комплекса. Пусть у них голова болит, куда пристроить всю эту ораву. Процентное соотношение женщин и детей в этот раз еще выше, что позволяет предположить возможность естественного приплода населения. Ну-ну, надеюсь плодиться они будут понедельно…

Кудан уже оббежал ближайшие окрестности, нашел уходящую в лес хорошо натоптанную тропу, не сомневаюсь, она приведет нас к производственному ресурсу, Иваныч прав, железорудная шахта нам совсем не помешает. Беру с собой десяток бойцов, идти всем войском не вижу смысла, ну и Декара само собой для экономии времени на обратный путь. Он продолжает качать портальную магию, но пока может портировать только до ближайшего стационарного портала.

Через двадцать минут выходим на обширный цветочный луг… охраняемый парой орков. Орков пускаем в расход, это понятно, мне непонятно другое. На кой черт оркам луг? И сразу второй вопрос, а на кой черт луг нужен нам? Коров пасти? Собирать на продажу букеты полевых цветов? Разрешить затруднение удается глазастому Кудану с прокачанным зрением. Разглядел наш следопыт пару согбенных едва различимых в высоких травах фигур. Двух гоблинов с объемными котомками, забитыми луговой растительностью приводит пред мои командирские очи.

— Вы чем тут занимаетесь? — спрашиваю строго.

— Травы собираем…

— И цветы…

— И листья…

— И коренья… — гоблины охотно делятся подробностями трудового процесса.

— А зачем вы все это собираете?

Гоблины переглядываются и синхронно пожимают плечами.

— Так сдаем, — поясняет один из них.

— Кому сдаете?

— Так алхимику.

— Ах вот оно что. Алхимику.

Теперь понимаю. На этом лугу собирают алхимические ингредиенты… реагенты… элементы… компоненты… одним словом то, из чего делаются алхимические снадобья. Я бы, конечно, за неимением захудалой шахты предпочел тривиальную каменоломню. Камень для строительства приходится втридорога закупать на аукционе. Но на наших скудных нивах рад и такому приобретению.

Вернувшись в поселение, обнаруживаю с задумчивым видом прохаживающегося Костика. Казначей меряет шагами внутристенную территорию и что-то про себя бормочет. Не иначе прикидывает, как использовать обретенные площади в коммерческих интересах.

— Костик, — решаю порадовать коммерсанта, — Нам луг достался со всякими алхимическими травками-цветочками.

— Отлично, алхимию сейчас многие качают, — одобряет Костик, — Наконец-то расширим в лавке ассортимент. А то ведь одной рухлядью торгуем. Навар совсем хлипкий.

— Вот и ладно, — стараюсь не выказать недовольство, пока все, что прилипает к загребущим казначейским лапкам пускается Костиком по его выражению «в оборот», я еще вообще никакого навара не наблюдал, даже хлипкого… даже дышащего на ладан, — А где Арах?

— А-а, вон он сидит, — отмахивается Костик, — Битый час с местным эльфом шепчется о чем-то.

С эльфом? И в правду с эльфом. Я считал, наш степной орк эльфов на дух не переносит. Правда этот эльф не корпоративно-випровский, а нормальный, игровой, явный мужик. Подхожу ближе.

— Сева, — увидев меня, орк обрадовался, — Знакомься, этот парень алхимик.

Эльф почтительно, но с достоинством приветствует меня кивком головы и представляется:

— Сэми-а-го-аэн.

— Язык сломаешь об твое имя, — бесцеремонно встревает орк Арах и дружески хлопает эльфа по плечу, — Иваныч же упростил тебя до Самогона. Вот и привыкай.

Хмыкаю. Иваныч, он такой. Мало, что упростил, еще и аналогию подобрал… близкую душе и сердцу.

— Ну что, Сева, луг захватили? — проявляет орк осведомленность о доставшемся нам ресурсе.

— Захватили, — отвечаю, — Только не понимаю пока, чего ты такой радостный? Какой нам толк от этих травок?

— Ну не скажи, — возражает оружейник, — Мы с Самогоном уже кое-что обсудили.

— Да? Любопытно.

— Алхимия — это тебе не только зелья выносливости, алхимические составы используются для укрепления и придания дополнительных свойств как оружию, так и доспеху, — огорошивает меня орк, — А также являются основой для нанесения магических рун.

— Фига с-се.

— А ты думал… так что, я считаю, все поселение стоит отдать под нужды алхимической лаборатории, — Арах моим обалделым видом явно доволен, он покровительственно приобнимает эльфа, — Самогон справится.

— Справлюсь, — подтверждает эльф.

— Дела-а… — тот факт, что алхимик имеет низкий ученический ранг меня не особо смущает, у нас гранд-мастеров

пока в принципе не наблюдается, — …ладно, чо, Костика придется в очередной раз обламывать. Там, где гособоронзаказ наложил свою латную длань, частному капиталу ловить нечего.

— Костик обойдется, — орк неприязненно косится на прогуливающегося неподалеку казначея, — И так гребет под себя все, что можно.

— Вообще-то одно дело делаем, — вступаюсь за Костика, — Скоро обещает расширить трактирный ассортимент. Пиво разных сортов, колбаски печеные, свежий хлеб, ну и прочие деликатесы.

— Так и я говорю. Казначей фигура крайне полезная, — орк сразу дает задний ход, к трактиру, где он получает халявную жрачку, за последние дни прикипел всей душой, — Фактически второй по важности… после оружейника…

— Ты мне вот что скажи, первый по важности, — решаю на орка слегка надавить, — Обещал нам партию качественного доспеха. Мне уже сегодня бойцов нанимать…

— Будет. Сегодня вечером будет, — орк принимает ответственно-суровый вид, что мол, если надо линкор пропьем, но флот не опозорим.

Вот и хорошо. Негласная конкуренция между оборонным и коммерческим ведомствами меня устраивает. Арах и Костик друг друга недолюбливают, там, где можно стараются отжать на себя плохо лежащие ресурсы и специалистов, не упускают случая настучать, ревниво следя за действиями оппонента, одним словом, держат друг друга в тонусе, как либералы с консерваторами в английском парламенте. Прав был товарищ Македонский: разделяй и властвуй.

Закончив освоение новообретенного поселения, перемещаемся в Кедростан. Костик не соврал. Наскреб нужную сумму на выкуп недельного приплода бойцов. Судя по логам, сдача войска в аренду — дело выгодное, добыча принесла неплохие деньги. Надо будет крепко об этом подумать. Риск и выгода всегда ходят рука об руку, но степень риска хотелось бы ограничить. Впрочем, Костик обещает составить договор найма так, что гибель наших парней по вине нанимателя повлечет чувствительные штрафы… очень чувствительные… что вызывает сомнения.

Нет, в том, что Костик знаток в деле крючкотворства и способен опутать будущего нанимателя сетью обязательных к выполнению договорных требований, я не сомневаюсь. Боюсь, как бы этот договор не распугал желающих. Чего греха таить, наших бойцов сильные команды привлекать не станут, им эти буратинки на фиг не уперлись. Наши клиенты — отряды слабые, и, соответственно небогатые, как бы не отвадил их казначей своими

кабальными условиями. Да и ладно, всех денег не заработать, а репутацию не купишь.

Пока Ксюша вынуждено привязана к алтарю, для воскрешения трех парней ей тут три часа сидеть, проплачиваю найм тридцати шести бойцов и вывожу войско на прокачку. Подтянем молодняк по уровням, сколько-то заработаем. Понедельник близится к вечеру, а мы еще не выяснили, что нового нам подкинула на этой неделе игра по части игровых и поведенческих алгоритмов у лесных монстров.

Ну что ж. Изменения ожидаемые. Монстры проявляют склонность к еще большей «социализации», если так вообще допустимо говорить о подобных тварях. Объединяются в крупные скопления вокруг сильных боссов. На периферии наиболее слабые особи, чем ближе к центру, тем сильнее твари. Ну а наше войско уже достаточно разрослось и прокачалось, чтобы выдерживать натиск как большого количества слабеньких мобов, так и малого количества сильных, главное, чтоб по отдельности.

Здесь важно соблюдать простое правило: не переть напролом и выносить тварюшек по рядам. Снесли внешний круг монстро-обороны, передохнули, восстановились, начали тягать тех, что посильнее, тех что занимают следующий иерархический радиус. Так и снимаем по слоям, пока не доходим до глав-босса. Кстати, игровая справка сообщает, что у мобов теперь респаун не пятнадцать минут, как в первую неделю, а сутки, это если босс жив остался. А если зачистили босса — монстры данной локации на неделю «не с нами». Оставлять босса в живых как бы совсем не хочется, с босса худо-бедно валятся вполне приличные вещи.

С одной стороны, это нам на руку, позволяет спокойно разбирать скопище по частям, не боясь, что со спины ударят возродившиеся мобы. С другой стороны, мобы — теперь ресурс ограниченный. На одном месте не покачаешься, нужно постоянно смещаться в поисках новых скоплений. Еще один грузик на весы в пользу сдачи бойцов в наем. Наше войско растет, а у ресурсной базы растут только клыки, когти и толщина шкуры.

Тем не менее за три с лишним часа дали немалый крюк вокруг Кедростана, подтянули новичков до четырнадцатого уровня. Надеюсь, уже завтра они сравняются с основным войском. А дальше на штурм новых вершин. На шестнадцатом парни достигнут 25 единиц в характеристике «дух», что позволит взять очередное духовное умение «регенерация». Регенерация — штука полезная, любые классы берут ее при первой возможности, но мало кому эта возможность предоставляется раньше пятидесятого уровня. Наконец-то чрезмерная прокачка «духа» позволит получить первую весомую отдачу. А на сегодня хватит, день

прошел плодотворно.

Глава 18

НЕДЕЛЯ 4 ДЕНЬ 1

Вот и третья неделя пролетела как стрела у виска. Я боялся, что по мере разрастания нашего войска статистическое отставание в прокачке от обычных игроков будет увеличиваться, у нас сейчас 78 славян варваров, и это я не считаю 54 еще не выкупленных новобранца новой недели, и двадцать второй общевойсковой уровень, но отставать мы перестали. Догонять средний уровень по випровской песочнице пока тоже не начали, но и то неплохая тенденция. Полагаю, сказывается наша численность и сплоченность. Против локационного скопления мобов традиционная пати из пяти игроков мало на что способна, да даже вдесятером на босса выходить проблематично, а основной объем опыта выбивается именно из боссов.

Кроме того, мы отточили боевую тактику, получили завязанные на дух умения: «регенерация» и «глубина строя». Наши маги неплохо прокачали массовые заклятия, а с учетом предельной плотности построения нашего предельно однообразного войска эффективность магической «работы по площадям» наиболее высока. Конечно, отдельным жирным плюсом стоит отметить отсутствие конкуренции на крупной территории северо-восточного лепестка, нам не противостоят ни маги, ни стрелки, и вообще под ногами никто не мешается.

Условия можно бы было назвать тепличными, кабы не ложка дегтя в виде крайней скудости территориальных ресурсов, в «песочнице» хотя бы изредка попадаются данжи, а у нас шиш. Эту скудость после мучительных колебаний я все же решился компенсировать сдачей бойцов в наем. Игроки нанимают их с удовольствием, даже очередь стоит, но гордиться тут особо нечем. Точнее сказать, их не нанимают, а берут в долю и только слабые команды… отнюдь не за охрененные боевые качества, а за элементарную невозможность слить на сторону координаты зачищаемого данжа. Боевые копери игровые договоры выполняют неукоснительно… до тупости неукоснительно...

Ведь тот же Арах, ну до чего хитрый «паучара», даже Костику не уступает, ведет с ним сложную многоходовую партию за влияние, за доступ к ресурсам и кадрам. Думаю, такой продвинутый искусственный интеллект он получил не потому что оружейник, а потому что торговец, он же как никак лавку держал, ему с игроками общаться по штату было положено. И вот на фоне этого орка варвары смотрятся до неприличия примитивно… нет, они прогрессируют, умнеют мало-помалу… но все равно

примитивно до неприличия…

Войдя сегодня в игру, я занял привычное место у нашего уютного скрытого от досужих глаз очага перед часовенкой. Гномы сколотили антуражно-топорно тесаные лавки взамен простых уложенных бревен. На лавках и удобней и место клановых собраний стало выглядеть поприличней. Теперь каждое утро мы проводим «летучку», этакое совещание с участием ключевых коперей.

— Опять перебои в поставках аукционных материалов, — Орк Арах взял слово первым и сразу начал собрание с наезда, рубит воздух твердой ладонью в такт рубленным канцелярским фразам, — Казначей зажимает средства. Партия нагрудников к сдаче не готова. Медных заклепок катастрофически не хватает.

— Арах, таки-ты не на митинге, — морщится Костик, — Не надо раздувать проблему из пары незаметных пустяков. Я же сказал. Деньги будут.

— Деньги были, деньги будут, денег… нет, — резюмирует оружейник, цитируя любимую фразу одиозного олигарха, — Костик, а где деньги?

— А действительно, эт само, Костик, а где деньги? — вскидывается Иваныч.

— У-у, какой неприятный вопрос… — Денис Карлович тоже подключается к разговору, не упуская случая подколоть племянника, — … но отвечать на него придется. Костик, так что ты скажешь «по ев'гейскому воп'госу»?

— Я арену поставил строиться, — еле слышно отвечает Костик с видом ершалаимского мученика, схваченного римскими легионерами.

— Что ты поставил? — переспрашиваю.

— Арену, — чуть громче отвечает Костик.

— О как! Это с чего такая забота о боеспособности нашего войска?

— О боеспособности...? — удивленно переспрашивает Костик.

— Так. Ладно. Пойдем другим путем. А скажи нам, Костик, как твой торгашеский ум видит использование арены?

— Ну вы спрашиваете, — Костик снисходительно улыбается, — В Випре аренда арены уже сейчас стоит бешеных денег, да и то… — Костик задирает в небо пухленький указательный палец, — …на месяц вперед очередь расписана.

— Ага. Понятно, — согласно киваю, профит с постройки арены теперь и сам вижу, — Тогда, Костик, у меня к тебе иной вопрос. Арена стоит пять тысяч золотых. У нас в клановой казне таких денег даже близко нет. Ты где деньги взял?

— А действительно, эт само, Костик, а где ты деньги взял?

— Ну не хватало немного… ну игроки вложились… — нехотя поясняет Костик, — …точнее говоря, внесли предоплату за аренду нашей арены…

— Та-ак, и насколько вперед ты запродал аренду НАШЕЙ арены? — выделяю интонацией слово «нашей».

— На полтора месяца… всего…

— Хрена с-се… всего! Через полтора месяца, Костик, с большой… с очень большой долей вероятности наша арена перестанет быть нашей, — сколько уже раз давал себе слово не нервничать, узнавая об очередных бизнес-проектах казначея. Не помогает… опять начинаю психовать…

Ведь что такое арена? Это не только место проведения показательных, соревновательных и тренировочных боев. Арена позволяет обретать так нужные нам боевые навыки. На прокачанной арене можно задействовать наставников, способных обучить наших буратин хотя бы той же стрельбе из лука. И вот этот хитроумный коммерсант в погоне за звонкой монетой, не успев построить, уже сдал ее в аренду… на полтора месяца! Не-е, так дело не пойдет:

— Так дело не пойдет, — заявляю решительно, — Когда будет достроена арена?

— Так уже… — вынужденно колется Костик, и видя, как я целеустремленно поднимаюсь с лавочки, начинает частить, — Там игроки уже… там занято уже…

— Не колышет, — отвечаю, — Армия в приоритете. Куда ты ее пристроил?.. впрочем, ладно, сам посмотрю…

Открываю вкладку поселения, обнаруживаю новую постройку. М-да, а Костик немалую работу проделал: раздвинул границы Кедростана, даже мостовую с фонтанчиком обустроил, все для дорогих гостей… гостеприимец наш…

Я, конечно, постоянно недоволен коммерческим казначейским рвением, но положа руку на сердце, должен признать, что делает он все довольно толково и клиентов привлекает грамотно. Тут и пожрать, и поспать, и место хранения, и точка возрождения, теперь можно еще прогуляться по мостовой, забить стрелку у фонтана, чтоб компашкой отправиться на арену поглазеть на бои. К хлебу обязательно должны прилагаться и зрелища. Это еще древние римляне поняли. Поняли и с умом использовали. В те времена кумирами толпы были брутальные и реально крутые гладиаторы, а не нынешние инстаблогеры, умеющие только кривляться с некой долей артистизма.

Вступаю на горячий песок нашей новоиспеченной арены, Костик не соврал, она уже занята. Старый знакомый подловатый

Герц со своей пати увлеченно мочит сгенерированных демонических монстров. Что тут поделать, товарища Герца придется подвинуть. Беззастенчиво использую кланлидское адмнское право, решительно отрубаю настройку боя, демонические твари исчезают, Герц сотоварищи недоуменно лупают глазами.

— Извини, Герц, — стараюсь звучать миролюбиво, — Накладочка вышла. Арена сейчас занята. Обратись к казначею, согласуешь с ним другое время аренды.

— Другое время? — до Герца докатывает, что его только что бортанули, — Я эти утренние часы на неделю вперед проплатил. Сам с казначеем согласовывай...

Вот не может этот Герц принять неизбежное, вот обязательно ему нужно побыковать.

— Если тебя не устраивает качество предоставляемых услуг, оставь заявку казначею, он вернет тебе деньги... со временем... — так-то я отдаю себе отчет, что Герц в своем праве, что не будь он мудаком, пошел бы ему навстречу, скидку бы дал.... или там дополнительные опции за причиненное неудобство... но Герц — мудак, Герц перебьется.

— Еще как вернете... и мои деньги и неустойку заплатите, — крысится Герц, — Я так не оставлю. Думаете, пригрелись под крылом у корпы и теперь все можно?

Герц отваливает со своей группой в горизонт... в смысле в сторону портала. Пусть катится.

— Может запрет ему, эт само, на посещение Кедростана? — вносит предложение паладин, мой поступок он явно одобряет, как, впрочем, и остальные сокланы. Один только Костик громко сопит и переминается с ноги на ногу.

— Вот что, Костик, — обращаюсь к казначею, — Два утренних часа резервируй за нашим кланом. Остальное время сдавай арену на свое усмотрение. Мы друг друга поняли?

— Поняли, — страдальчески давит из себя Костик.

— И еще, — Костика нужно в очередной раз дожимать, не отходя от кассы, пока он подавлен и податлив, — С сегодняшнего дня половину любой прибыли автоматом отстегиваешь на нужды войска. И никаких больше отсрочек. А то прав оружейник, задолбало из тебя каждую медную заклепку извлекать плоскогубцами, — Костик раскрывает рот, собираясь возразить, но возразить я ему не даю, — Ты пойми, инвестиции, конечно, штука важная, но обеспечение сохранности инвестиций не менее важно. А иного пути, кроме как усиление войска, у нас нет.

Я могу понять нашего казначея, в военной теме он полный ноль. Он далек от прокачки уровней, наработки навыков,

повышения боеспособности. И тем тверже должна быть моя позиция. Если он в этом ни черта не понимает, значит вся ответственность на мне. И крайнее слово мое, сколько бы Костик на меня не дулся.

Варвары уже строятся на арене, мне не терпится опробовать новые возможности, но отвлекает внезапно всплывшее срочное сообщение от администрации: «на вас поступила жалоба от игрока с ником Герц. Желаете прочесть комментарий?» Ладно, чего там, прочтем пасквиль в исполнении Герца: «Клан «Север» с его борзым главой Севой вступил в сговор с корпорацией и творит, что хочет. Неигровым путем получил поселение...» — дочитать пасквиль не успеваю: «комментарий удален, игрок с ником Герц забанен в игровом чате на три дня».

М-да. Герц совсем дурачок, ладно бы на меня одного наехал, он решил еще и на корпу кляузу настрочить, фактически на владельца самой игры. Причина бана не указана, но я бы сказал, что это бан за тупость. Фиг с ним с Герцем. Пора узнать, какие перспективы открывает арена. Открываю вкладку «обучающего режима», будет нам бинго?

Похоже, что-то нам сегодня обломится. Есть режим обучения стрельбы. Активирую: «арена первого уровня позволяет поднять ранг дальней атаки только на одну ступень. Для дальнейшего совершенствования навыка поднимите арену до второго уровня, стоимость арены 2 уровня — 7500 золотых», — откуда они берут такие цены? Семь с половиной тысяч за апгрейд... надеюсь, на наши скромные хотелки апгрейда не потребуется, на апгрейд мы не скоро накопим.

На дальнем конце арены появляется ряд круглых мишеней, передо мной вырастает стойка, на которой лежит учебный лук и колчан со стрелами. Ну... помолясь. Подзываю варвара одного из метателей копья и... тот спокойно берет лук в руки и накладывает стрелу на тетиву. «Повышен ранг дальней атаки, теперь ваши бойцы могут стрелять из лука». Неужели... случилось... варвар пускает стрелу в мишень, попадание ни разу не робингудское, да и урон слабенький, но... сам факт. Теперь мы можем стрелять. Это главное.

Я готов простить Костику все его косяки. Кабы не его торгашеская устремленность, мы бы не скоро еще обзавелись собственной ареной, но Костик сегодня решил отыграть Санта-Клауса по полной: «на клановый счет поступило 2700 золотых». Судя по всему, он сделал очередной взнос из собственных средств. В аккурат на выкуп «недельного приплода». Тут же проплачиваю найм 54 варваров. Теперь у нас 132 бойца, мы круты, как не знаю кто... и лучше дальше не знать... чтоб не

расстраиваться.

Не только мои метатели копья, только что нанятые новички тоже получают навык стрельбы из лука. Нашему оборон-прому придется вкалывать в авральном режиме. Изготовить полсотни луков и колчанов — та еще задача, а сроки должны быть кратчайшие. Ничего, справятся, сотню копий изготовили, и луков наделают. Мастерство моих оружейников неуклонно растет, качество повышается, скорость изготовления сокращается. Еще бы, два полноценных поселения с орочьей пещерой в придачу целиком переданы под нужды ВПК. Там такой производственный потенциал, что со временем можно будет и тысячу бойцов вооружить.

За оставшееся время из выторгованных у Костика двух часов успеваю несколько раз прогнать варваров через сражения с разными вариантами сгенерированных скоплений монстров, подбирая оптимальное распределение по условным родам войск, которых у нас четыре: принимающие удары на щит танки-бронеходы, ударники-копейщики второй линии, стрелки и, наконец, мечники прорыва под командованием Иваныча.

По итогам учений оказывается, что наиболее оптимальный расклад, когда наибольшая часть войска — стрелки. Что ж, подозревал нечто подобное, линия соприкосновения с неприятелем во время сражения ограничена передовой линией, а что делать остальной ораве, стоящей за спинами? Либо ждать в очереди, либо атаковать из далека. И кстати об очереди, арена позволила взять новый ранг «построения».

Теперь мои парни получили умение воевать так называемыми уступами. То есть, когда бойцы передовой линии выдохлись и потеряли близкую к критической часть очков здоровья, они делают шаг назад в глубину строя, а на их место выступает вперед свежая резервная линия. Оказывается, ведение боя «уступами» известно человечеству с незапамятных времен. Даже когда наши предки в деревнях выходили в потешных боях стенка на стенку, этот прием применялся. За спинами передовой стенки часто ставился «резерв» из бойцов послабее.

Хотел бы еще погонять варваров по арене против монстров, владеющих магией. Получить представление о том, как они способны противостоять магическому воздействию крайне важно. Но отжатые у Герца два часа закончились. У арены уже ждут своей очереди следующие игроки, а Костик картинно косится на отсутствующие у него наручные часы и смотрит на меня глазами грустного котика. Ладно-ладно. Завязываем. И так Герца бортанули, реноме нужно выправлять.

Вывожу войско за стену поселения. По уже сложившемуся

укладу с началом новой недели первые два дня подтягиваем в уровнях нанятых новичков, затем пять дней «толкаем вверх» общую уровневую планку. Сейчас у нас двадцать второй общевойсковой уровень. Что характерно, мы стабильно набираем по семь уровней в неделю. Обычные игроки неуклонно замедляются в прокачке, а мы нет. И объяснение здесь только одно, принцип «большого батальона» работает и дает результат.

Лесные мобы с новой неделей так же претерпели изменения, стали еще чуть круче, сильнее и сплоченнее… ожидаемо… тенденция прежняя. И кстати, боссы локаций теперь огрызаются магией, пока не активной, пока давят аурами или внезапно используют особые способности. Ну что ж, и это ожидаемо. И даже нам на руку. Начнем, наконец, прокачивать противомагические сопротивления.

Луков пока на всех стрелков не хватает, да и те что имеются, откровенно говенного качества. Но даже так становится ясно, с обретением стрельбы мы поднялись на новый качественный уровень. По итогу дня набиваем новичкам двадцатый уровень, завтра затащим оставшиеся два и может быть даже замахнемся на двадцать третий.

Золотишка набили вроде как и немало, порядка тысячи монет, но с учетом разрастания войска этого явно недостаточно. А ведь у меня еще Кудан-следопыт рыщет на северо-востоке и, я надеюсь, скоро найдет четвертое поселение. Сколько бойцов мы сможем нанимать с четырех казарм? Умножаем 4 на 18, получаем 72 новобранца в неделю. А ведь их мало нанять, их надо кормить, одевать, вооружать… где брать столько бабла? Правильно я сегодня поставил Костику жесткое условие, хватит все деньги пускать в инвест-проекты, пора извлекать прибыль.

Глава 19

Как бы то ни было, день прошел плодотворно. Выбираюсь из капсулы голодным как волк, в реале, как и в Випре, еще не ночь, но поздний вечер. Наскоро принимаю душ, остается выйти из здания корпы, дождаться Ксюшу, а затем в кафешку.

В супермаркетах большая часть продуктов пока бесплатна, а я-таки перетащил в Ксюшину общагу свой холодильник, и он даже не пуст. Только готовить еду у нас к вечеру не остается ни сил, ни желания. На фоне растущих клановых расходов, как впрочем и доходов, экономить на ужине не имеет смысла. Слишком маленькая сумма на фоне общих расходов, чтоб экономить на ужине.

В фойе у лифта на плашку приходит входящий вызов. Что там опять? Ксюша хочет сообщить, что долго провозилась с прической и ее нужно подождать еще десять минут? Нет, это Стасик звонит.

— Сева, салют, — приветствует Стасик, — Ты где?

— И тебе не сопливить. Только что вышел из корповского бизнес-центра.

— Ого. Допоздна вкалываешь.

Не знал бы я Стасика, подумал бы, что он выражает восхищение моим трудолюбием, но Стасика я знаю... он точно такой же ботан и трудоголик.

— Иногда и в капсуле ночую... Стасик, ты и сам в курсе, давай без прелюдий, давай сразу к делу.

— Значит так, — Стасик со значением откашливается, — С тобой хочет поговорить один человек... из Вэ-Эл... «вежливые люди»... ну я рассказывал тебе про топовый клан в «Мечах и магии» ... вот... он прямо сейчас ждет созвона.

— Блин, Стасик, я жрать хочу. Полчаса твой вээл не потерпит?

— Все учтено могучим облстатом. Он тебя накормит. Щас тебе адрес перешлю.

Открываю карту, если адрес окажется в другом районе, плюну и поведу Ксюху на ужин. Нет... не в другом, рядом совсем. Вкратце описываю вышедшей из здания Ксюше обстановку.

— Если там будут кормить, я тоже с тобой, — решает Ксюша.

Прыгаем в электробус, проезжаем две короткие остановки и уже через несколько минут подходим к ресторану... шикарному такому ресторану. Может Стасик чего попутал? Он ведь ботан как никак, с него станется. Или это я адрес попутал, я так-то тоже ботан... сверяюсь, ну... я по крайней мере точно не попутал.

Заходим внутрь, а нас ждут. Настоящий официант, в смысле

не робот, а человек проводит через богатый ресторанный зал в приватную комнату, предупредительно открывает перед нами дверь, делает ручкой приглашающий жест… а чего я собственно удивляюсь, Стасик рассказывал, что топовые кланы известны не хуже футбольных клубов… и зарабатывают, видимо, не меньше.

Из-за стола нам навстречу поднимается мужчина лет за сорок в строгом костюме и при галстуке, ни дать ни взять этакий бизнесмен или управленец. Одно выбивает из образа, на полностью лысой голове водружена цветастая тюбитейка. Если тюбитейка призвана прятать лысину, то с задачей она не справляется, слишком мала к тому же сдвинута на затылок.

— Меня зовут Леонид, — представляется управленец в тюбитейке, — А вы… ты Сева.

— Ага, — подтверждаю сразу оба предположения, и то, что меня зовут Сева, и что обращаться ко мне на «ты» вполне приемлимо, — А это Ксюша, наш клановый целитель.

Леонид оказался человеком с пониманием, мы с Ксюхой сразу были усажены за стол, накормлены обалденным пловом с одуряющими лепешками, а затем пили зеленый чай из пиал. И сразу было ясно, что все это великолепие готовилось, пеклось и заваривалось настоящим человеческим поваром, а не роботизированным кухонным комбайном.

— Насколько я знаю со слов Стаса, — Леонид отставлят в сторону допитую чашку чая, — Ты, Сева, работаешь на корпу и по ее заданию развиваешь поселение в Випре.

— Э-э… не совсем так… задание было отправиться на охоту. Остальное как-то само получилось…

— Пусть так, — соглашается Леонид, — Но ты ведь отдаешь себе отчет, что все это… и переход в закрытую локу, и последующий захват поселения корпа подстроила?

— Допустим, — отвечаю осторожно, начинать сходу выбалтывать корпоративные секреты незнакомому человеку за тарелку плова не собираюсь.

— Сева, я отнюдь не собираюсь вытягивать из тебя конфиденциальную информацию, мне нужно уяснить нечто иное… — мои малоинформативные ответы Леонида не сбивают, походу переговорщик он опытный, — …давай так, я буду говорить с тобой начистоту, а ты сам решишь, стоит ли со мной откровенничать.

Пожимаю плечами, когда Бейдж меня вербовал, тоже говорил со мной «начистоту», но доверия к нему у меня с тех пор не прибавилось.

— Я руковожу одним из самых старых кланов в «мечах и магии» ру-кластера. Скажу прямо, во всем, что творит корпа, я

вижу прямую угрозу. Не буду сейчас ударяться в политиканство и разглагольствовать про угрозу всему человечеству. Ограничусь малым, угрозой существования моему клану.

Ничо так задвигает управленец в тюбитейке. А от меня он чего хочет?

— А от меня вы чего хотите? — спрашиваю вслух.

— Хочу выяснить, по пути нам или нет. Ты работаешь на корпу, у тебя перспективы, карьера… не знаю, что там еще… если ты хочешь работать на корпу и дальше, если собираешься связать с ней дальнейшую судьбу, я просто поблагодарю за то, что согласился встретиться со мной, и мы разойдемся… и если встретимся снова, то на поле боя… как враги.

А он и впрямь говорит начистоту, без экивоков. Этот его костюмчик-тройка и эта его тюбитейка меня поначалу сбили с толку, но солдатскую выправку тюбитейкой не прикроешь… и стальной взгляд тоже. Как там называется его клан? Вежливые Люди? Начинаю понимать. Это ж еще с Крыма повелось, м-да, я ж ботан, историю учил. И все же, пока я слышу только общие слова: угроза человечеству… угроза клану… не, общих слов недостаточно.

— Это все общие слова… вы так и не сказали, что конкретно хотите от меня.

— А ты молодец, не позволяешь спрыгнуть с темы, — вдруг хвалит меня Леонид, — Стасик в своей характеристике не ошибся.

— Что еще за характеристика? — переспрашиваю недовольно.

— Ну, он сказал… — Леонид одаривает меня насмешливым взглядом, мол сам напросился, мол теперь получай, — …сказал, что ты ботан и довольно упертый… в хорошем смысле слова «упертый».

Ксюха прыскает от смеха недопитым чаем, вот ведь а? Смешно ей. Нет чтоб поддержать меня на важных переговорах…

— Что еще Стасик вам про меня рассказывал? — спрашиваю с вызовом.

— Сева, давай без обид. Ну должен был я навести о тебе справки… и я навел… и не только через Стасика, — с этими словами Леонид почему-то посмотрел на Ксюшу… со значением так посмотрел.

Так-то в наш информационный век наведение справок — не проблема. Нисколько не сомневаюсь, что он мог «пробить» и меня, и Ксюшу, и всех Декаровских еврейских родственников до пятого колена… по той простой причине, что я тоже могу подобное, даже не особо прибегая к Мырхакаыровской своей ипостаси… ч-черт, а он хитрый жук, опять уводит меня от темы…

— Вы с темы-то не спрыгивайте, — припоминаю Леониду его же собственные слова, — Вы к делу переходите.

— Перехожу к делу, — сухо сообщает Леонид и начинает излагать лаконично по существу, — Виртуальные пространства, в сокращении Випры, корпорация создала не на пустом месте, они были встроены в игру по принципу добавления новых локаций... ну, ты и сам это знаешь...

— Знаю, Стасик рассказывал.

— ... Мечи и магия — игра старая, насчитывает десятки миллионов игроков, но! — Леонид заламывает бровь, делая акцент на сказанном, — В Випры корпа засунула сотни миллионов!

— Так они же там все нубы, не понимаю, как они могут угрожать существованию старых до небес прокачанных кланов.

— Ну, во-первых, не до небес. Прокачка после сотого уровня подпадает под дополнительные системные ограничения, а выше сто пятидесятого вообще качают только задроты, там игровые ограничения еще жестче... я бы сказал, близкие к нереальным.

— Не знал, — пожимаю плечами, мне о прокачке выше сотого думать мягко говоря пока рано.

— Но главная проблема не в этих новичках, что скоро наводнят игру. Главная проблема...

— В корпе! — встревает Ксюша, осененная догадкой.

— Все верно, главная проблема в корпе... — между бровями у Леонида прочерчивается вертикальная складка, — ...корпа сходу поломала устоявшуюся схему раздела новых поселений...

Понимаю чувства Леонида, сам не люблю, когда привычный алгоритм перестает работать. Мне другое непонятно, что за схему он имеет ввиду? Ведь поселения еще два месяца останутся закрытыми от большой игры.

— А что за схема?

— Сильные кланы начинают борьбу за поселения с момента появления новых локаций, — поясняет Леонид, — Внедряем своих людей, агитируем в клан новичков... к тому времени, как внутренние границы «ромашки» пропадают, каждый клан успевает сформировать свой боевой кулак, способный захватить, отстроить и удержать новый замок до раскрытия уже не внутренних, а внешних ее границ... а иногда и пару замков... тут по разному бывает.

— А в этот раз... — начинаю догадываться, о чем говорит Леонид.

— В этот раз... в этот раз поселения уже захвачены... буквально в первые же дни... и захвачены ребятами из корпы... — Леонид смотрит на меня тяжелым взглядом, — ...такими как ты,

Сева. Понимаешь? Обычно все новые поселения дербанятся старыми кланами, а в этот раз все двадцать восемь замков твоей Випры выльются в игровой мир под одним хозяином, под корпой. А этих Випр свыше двухсот.

— М-да, понимаю. Корпа войдет в игру, уже имея тысячи замков. Серьезная сила.

— Вот именно, корпа сразу станет сильнейшим альянсом.

— А чем клан отличается от альянса?

— Клан имеет численное ограничение в тысячу бойцов… Вэ Эл, Вежливые люди, тоже разросся в альянс и сейчас включает в себя двенадцать кланов с одноименным названием: вэ эл 1, вэ эл 2 и так далее вплоть до вэ эл 12.

— Послушайте, Леонид, — Ксюша, стребовавшая себе на десерт вазочку мороженного, закончила его лопать и облизнула ложечку, — Вы серьезно считаете, что мы сможем вам помочь? Одолеть армаду с тысячей замков и миллионами игроков?

— Ну, тысячи — это по всей игре, в нашем российском кластере всего десяток Випр, хотя… нам и это с головой… почти триста замков… и, кстати, об игроках, корпа игроков практически не приглашает. Делают упор на коперей.

— О как, — удивляюсь, — Я думал одни мы с буратинками носимся.

— Я так понимаю, буратинками вы называете своих варваров? — показывает Леонид знакомство с нашей внутренней кухней, Стасику рот зашью, все растрепал.

— Они тупенькие совсем, — вместо меня отвечает Ксюша, — Поэтому буратинки.

— В курсе, — Леонид согласно кивает, — В ваш лепесток заселили самых слабых коперей с ограниченным функционалом, чтоб в другой можно было запихать наиболее сильных с расширенным функционалом. Позволяет сохранить требуемый средний уровень по «ромашке», есть и такое игровое ограничение.

— Блин. Так и знал, что самый отстойный балласт Бейдж подсунет именно мне.

— А Бейдж — это..?

— Наш начальник, — сообщает Ксюша, — Имени своего он нам не сообщил.

— Понятно, — усмехается Леонид, — Имени не сообщил, подсунул балласт… похоже твой начальник, Сева, тебе не особо доверяет, ну… что скажешь?

— Вобщем дело такое… — Леонида я услышал, выводы сделал, теперь можно озвучивать свою позицию, — …еще недавно работа на корпу была пределом моих мечтаний…

Выкладываю Леониду историю непрерывных подстав от

корпы, Ксюша тоже в долгу не остается, успевает вставлять свои пять копеек: «представляете? из капсул не выпустили, а обстряпали так, будто выпустили!»

— Одним словом, — резюмирую наш совместный рассказ, — Из корпы не увольняемся только потому, что она может потереть наши учетки в мечах и магии, жаль будет потерять Кедростан.

— Не потрет, вы уже вписаны в игровом реестре, — заявляет Леонид убежденно, — Корпа все ж пока не всесильна. Но вы правильно все делаете, спешить не надо. Подгадить корпа всегда сможет.

Леонид явно доволен, походу уже видит нас в своем клане, вернее в альянсе. А он вообще отразил наше положение дел?

— Леонид, — говорю осторожно, — У нас далеко не альянс... нас даже кланом можно назвать с большой натяжкой. Нас всего пятеро, включая казначея. Основную боевую силу представляют самые слабые копери в игре. Варвары, у которых ни черта нет, ни силы, ни магии, а есть только ограниченный потенциал развития.

— Не спешите ставить на ваших варварах крест, — мое откровение Леонида ничуть не затронуло, — Игра сбалансирована. Если сейчас перекачка в «дух» и скудные способности сильно тормозят вас на раннем этапе, тем крупнее будет приз в дальнейшем.

Вот это удивил меня менеджер в тюбитейке. Получается, наши буратинки — те еще ребятки... с сюрпризом.

— И что за приз? — Ксюша не выдержала и задала вопрос первой.

— Что касается «духа», то по достижении пятидесяти единиц в характеристике «дух», а это где-то уровню к сороковому, у них появится шкала духа.

— Что у них... того? — переспрашиваю ошарашенно.

— Шкала духа, — невозмутимо повторяет Леонид, — Подробностей не знаю, того, кто вкачал полсотни поинтов в дух мне встречать не доводилось. Но инфа проверенная. Возьмете сороковой, сами все узнаете... заодно и со мной поделитесь... не задаром само собой.

Фига с-се. У каждого есть шкала здоровья и шкала выносливости. У магов есть шкала маны, это тоже каждый знает. А вот про шкалу духа ни разу не слышал. С другой стороны, дух — характеристика второстепенная. Никто ее больше необходимого не прокачивает. Вот только... откуда Леонид об этом знает?

— А вы откуда знаете про шкалу духа?

— Есть кое-какие связи в кругах разработчиков, — неопределенно отвечает Леонид.

Ну так-то понятно... ведь со Стасиком он как-то познакомился... а Стасик у нас как раз разработчик.

— А...

— Извини, Сева, без подробностей, — Леонид пресекает новый вопрос, — Добавлю только, что это нововведение. Разрабы долго искали, чем компенсировать откровенную слабость варваров, ну и вот... типа нашли...

Ладно, понимаю, он и так слил инфу явно секретную, выспрашивать дальше не только бесполезно, но и глупо. К тому же он опять ушел от основной темы.

— Леонид, вы ведь пока так не сказали, что хотите от нас.

— Очевидно, объединить усилия против корпы, не позволить ей захватить все поселения хотя бы в вашей отдельно взятой Випре.

— Нам нечего противопоставить миллиону игроков... ни сегодня, ни через месяц.

— Не будет никакого миллиона, — возражает Леонид, — Даже сто тысяч в игру не включатся. Тысяч пятьдесят максимум. А когда столкнутся с серезными трудностями, их станет еще меньше.

— А куда они все?

— Сева, ты забыл? Этих людей запихали в Випру против воли. Мало кому из них хочется играть в войнушку. Для таких корпа уже создает дополнительные закрытые курортные локи.

— И в чем прикол? — я пока не понимаю.

— Все просто. Большинство предпочтет лень и праздность. Потягивать коктейли на берегу океана, кататься на горных лыжах, ну и прочие атрибуты красивой жизни. В Випре все это сделать несложно.

— Не знал.

— А надо знать, — укоряет Леонид, — Отслеживать внешнюю обстановку не менее важно.

— Да-да, я понял, напоминать о моем ботанстве необязательно, — пытаюсь скрыть недовольную гримасу, но Леонид прав, инфу про курортные локи я прошляпил.

— И кстати, — моей кислой мины Леонид предпочел не заметить, — Я слышал, вы ведете политику открытых дверей. Пускаете игроков в поселение, трактир открыли, бойцов в наем даете...

— Ну, надо ж как-то деньги зарабатывать.

— Не все меряется деньгами, Сева. Своей открытой политикой вы зарабатываете лояльность игроков. Продолжайте в том же духе, обретайте друзей и союзников. Ты первый заинтересован в том, чтобы после открытия внутренних границ,

они ломанулись захватывать не твои поселения, а соседские.

— А, так-то да, — Леонид ткнул меня носом в еще один довольно очевидный довод... а я все шпыняю Костика за его бизнес-проекты... а он нам не только золото, еще и лояльность зарабатывает.

— Так что, — Леонид поднимается из-за стола и притягивает раскрытую ладонь, — По рукам?

— По рукам, — поднимаюсь навстречу и пожимаю руку.

Договорившись держать связь, прощаемся и выходим с Ксюшей на улицу.

— Севка, давай сгоняем как-нибудь в ту курортную локу. Всегда мечтала искупаться в океане.

— Он же не настоящий, блин, Ксюха, виртуальный...

— На часик всего, — просительно тянет она.

— Ладно... сгоняем... как-нибудь.

— Севка.

— Чего?

— А он так толком и не сказал, чего от нас хочет.

— Ну да, мужчина не прост. Простачок во главе топового клана не оказался бы. Но я думаю, переживать тут не о чем. Просто он тоже нам пока не доверяет.

Глава 20

НЕДЕЛЯ 4 ДЕНЬ 4

Три дня прошло после первого и пока единственного разговора с Леонидом. С тех пор он на связь не выходил, я тоже не пытаюсь с ним связаться. Мне все больше кажется, что менеджер в тюбитейке знает больше, чем старается показать, я все больше крепну в мысли, что знаю меньше, чем хотелось бы. Не, я понимаю, что корпа ведет тонкую и сложную игру за власть над миром, но пока плохо представляю, насколько важную роль в этой борьбе играют «Мечи и Магия». Бейдж, кстати, тоже меня в эти дни не дергал... я этому только рад, у меня своих дел по горло.

Мое войско подобралось к 27 уровню, и сегодня мы его уверенно бы взяли, но Кудан следопыт этим утром отрапортовал, что нашел четвертое... последнее поселение в нашем лепестке. А потому мы портировались до Ромашово, самой северо-восточной освоенной точки нашей «ромашки», а затем еще около трех часов чесали в том же направлении.

— Эт само, забор солидный, — с уважением сообщает Иваныч, разглядывая поселение с холма, приставив ко лбу ладонь козырьком, как Илья Муромец с картины Васнецова, — Была б у нас пожарная машина с выдвижной лестницей, забрались бы, а так...

Действительнно, это уже не просто поселение, тут уже претензия на замок. То, что Иваныч назвал «забором», реально тянет на крепостную стену. Ну да, Стасик предупреждал, игровые алгоритмы прокачивают поселение, пока оно бесхозное, в автоматическом режиме. После захвата крепости прокачивай сам, халявная прокачка прекращается, мол есть теперь у поселения хозяин, мол теперь это его забота. Засевшие же в поселении орки хозяевами не считаются... прокачка идет полным ходом...

Но крепостная стена — это только половина печали. Мое командирское духовидческое зрение позволяет видеть обороняющее войско не только по количеству, но и по качеству. Мало того, что орков там засело под сотню, у них теперь тоже есть дальняя атака. Три десятка пращников, чтоб им неладно было, а еще у них есть вождь. Внушительный такой орчище, здоровенный как бык.

Не-е, даже если... я подчеркиваю это «даже»... и я подчеркиваю это «если»... даже если нам удастся взять на меч эту крепость, Ксюша всю следующую неделю проведет у алтаря воскрешения. А такую потерю темпа и такую потерю репутации с

варварским племенем я допостить не могу...

— Сева, ты закемарил что ли, эт само...

— Такие потери мы допустить не можем, — озвучиваю последнюю мысль не потому, что хочу услышать доводы соратников, а чтоб соратники не думали, что я по выражению Иваныча «приснул», или там «подвис», или «встал на ручник»...

— Севка, если мы сейчас уйдем, они еще больше окрутеют, им же сама игра подыгрывает...

— Вот именно, эт само, нельзя нам в тылу такой тлеющий огонь оставлять... разгорится до пожара, эт само...

Мои соратники все же решили поделиться доводами, но ничего нового не сказали, все это я и без них понимаю. Поселение захватывать надо, вопрос в том, как это сделать с наименьшими потерями численного состава и времени. Можно, конечно, облазить окрестности, захватить орочью недвигу, но... сомневаюсь, что это позволит выманить их так же легко, как и раньше. Теперь они не тупое стадо, у них теперь есть вожак...

Выручай логика моя Мырхакаыровская, это же игра, игра подчинена алгоритмам, надо только найти его — нужный алгоритм. Перебираю все мыслимые шаблонные варианты, даже пробегаю взглядом по списку своих собственных умений: охотник, стрелок, командир узкоспециального подразделения, убедительный переговорщик... переговорщик?.. а что?.. а вдруг?..

— Ребята, — озвучиваю решение, — Ждите меня здесь, если не выйдет, отправляйтесь обратно.

— Сева, эт само, ты куда, родимый?

— Попробую потолковать с их вожаком.

— О! Таки переговоры — всегда лучше войны, — одобряет Декар, — У меня только одно уточнение, о чем ты хочешь толковать с орками?

— Еще сам не знаю, — признаюсь честно и пожимаю плечами. Пока сокланы не кинулись меня останавливать, разворачиваюсь и начинаю спускаться с холма к поселению.

Чем ближе подхожу к крепостной стене, тем ощутимей давит повисшая над лугом тишина, тем меньше у меня надежды на успех. Но деваться некуда. Каменная стена уже отбрасывает тень на мою одинокую фигуру, я уже вижу духовидческим зрением смазанные силуэты замерших в ожидании орков. Я помню как перед захватом первого поселения, нашего Кедростана, Иваныч недолго думая, заколотил в воротину рукоятью меча с криком: «выходи, эт само, в чисто поле биться», — и орки вышли. Вот и сейчас мне нужно проделать нечто подобное... только другое...

— Эй там... в теремочке, — ору в направлении стены, — Выходи... это самое... поговорить...

«Внимание, сработало умение «убедительный переговорщик». О как, сработало. Через пару минут на стене показывается орочий вожак. Оглядывает меня внимательно, что-то видимо для себя решает.

— Говори, — орет вожак со стены.

— Предлагаю покинуть крепость без боя, — кричу в ответ... господи, что я несу... предлагаю оркам что-то сделать без боя... но я продолжаю, — Со своей стороны гарантирую обеспечение гуманитарного коридора. Могу так же предоставить одноразовую портацию в Випру. Преследовать вас не будем.

— Не интересует, — отказывается орк вожак.

«Внимание, умение «убедительный переговорщик» не сработало», — оповещает меня игра, будто я тупой, будто сам не понимаю, что не сработало. Вожак начинает поворачиваться ко мне спиной с явным намерением покинуть переговорную площадку.

— Погоди, — кричу в последней попытке, — Давай поговорим о том, что тебя интересует.

«Внимание, сработало умение «убедительный переговорщик». Отлично, уже лучше, ну, давай орчище, выдай хоть что-то, чтоб я мог зацепиться.

— Мы ведем переговоры только о войне, — не очень понятно поясняет орк вожак, — Желаешь объявить войну?

— Так мы и так с вами воюем, чего там объявлять?

— Желаешь устроить поединок вожаков? — обозначает орк еще одну причину, по которой переговоры могут состояться.

— А что это даст? — уточняю.

— Во избежание крупных потерь, — нетерпеливо поясняет орк, — Исход сражения определяется поединком.

— Да, черт, да, я хочу предложить поединок.

— Принимаю, — оглашает орк вожак и перед моим взором разворачиваются системные условия:

«Клан «Север» в лице Севы с одной стороны и орочья орда в лице вожака с другой стороны заключили соглашение о поединке вожаков.

1 Поединок ведется один на один.

2 Поединок ведется до смерти одного из противников.

3 Победившей считается сторона, чей вожак остался жив...

...капец, не могут они обойтись без этого парада очевидностей, изложенных юридически-бюрократическим языком, ладно, читаю дальше...

4 По итогу поединка проигравшая сторона передает победителю одно поселение: (со стороны орды поселение Рудянка, со стороны клана Север поселение _____ вписать

одно из имеющихся)

5 Проигравшая сторона впредь не сможет нападать на поселения, упомянутые в данном соглашении».

М-да. И куда я ввязался? Рискую, мало что не захватить эту крепость, так еще и навсегда потерять одно из своих поселений. А отказаться я могу? Фиг, уже не могу. Поставив скреп на сердце, вписываю Ромашово. Единственное, что я могу, это немного оттянуть время. Проставляю дату, что поединок состоится через двое суток на этом самом лугу.

Вожак орк смотрит на меня с высоты стены плотоядно радостно, будто только что заключил крайне выгодную сделку. Ну еще бы, у меня двадцать шестой уровень, херовенький лук и стремная одежонка без статов, у него тридцать пятый уровень и он обвешан амулетами как кремлевская елка. Возвращаюсь на холм, где меня поджидают сокланы. Вид у них встревоженный, походу оповещение о предстоящем поединке они уже получили.

— Севка, блин, ты чего творишь? — выражает Ксюша общекомандную точку зрения, — Ты же сольешься!

— Спокойно, — отвечаю спокойно, — Целый месяц мы пахали на наших варваров и тащили их по уровням. Пришло время для сбора дивидендов. У нас есть двое суток. За это время я должен взять сороковой.

И мы зарубились в жестком двухдневном фарме на мобов. Спали ночью менее пяти часов прямо в капсулах, чтоб с рассветом снова встать на конвейер. Используя командирское право распределения опыта, отжимаю весь добытый опыт на себя. Поначалу новые уровни защелкали как семечки, потом замедлились. На тридцатом мое командирское усиление достигло максимального двадцатипроцентного эффекта, и уровни снова защелкали… а затем снова замедлились…

Но мы продолжали выпиливать скопления мобов со стахановской упертостью. Золота вышибали не так чтобы много, но все оно шло на меня. В кои веки Арах и Костик объявили временное перемирие, сплотившись в едином порыве добыть для меня наилучшую экипировку по наименьшей цене. Я получил сороковой уровень, когда до времени поединка оставалось меньше часа.

«Внимание. Характеристика «дух» достигла порогового значения в 50 ед. Поздравляем, у вас появилась шкала духа…» Мы сделали это. Теперь есть повод связаться с Леонидом, он, помнится, выражал заинтересованность в инфе, что же она дает, эта шкала духа. Ну, мне тоже очень любопытно, как-никак у меня в этой шкале целых пять поинтов, развернусь, так его… на всю пятерку…

«Шкала духа позволяет повысить на один пункт ранг всех имеющихся пассивных магических способностей, время действия усиления — 1 поинт/10 секунд». М-да, это козырь, но это не туз. Ничего, нам любое усиление к столу. К тому же это только начало. По мере раскачки, будут появлятся и новые возможности… ну я на это надеюсь…

— Сева, эт само, надо торопиться, а то засчитают поражение.

Надо так надо. Мы с умыслом последние сутки крутимся недалеко от места. Успеем.

На этот раз орки за стенами не прячутся, выползли всей кодлой на луг болеть за вожака. Знают, гадье, что напасть мы не можем, правило есть правило. Игра уже обозначила место поединка, круг диаметром в тридцать шагов сменил буйную луговую растительность на короткую газонную травку. Вожак уже в круге. Ждет меня… ярится… не терпится ему.

Вступаю на условную арену с противоположной стороны. Орк резко нахмурился, шумно качает кислород через раздутые носопырки. Что родимый, не ожидал, что я тебя по уровням перегоню? У меня и экипировочка сменилась. Костик с Арахом даже сторговали на аукционе несколько колечек на плюс два к силе. И сюрпризы на этом еще не закончились…

Раздается раскатистый «бом-м-мз-з-зе-е» системного гонга. Орк стартует с места бешеным быком, выбрасывая из под ног ошметки чернозема и размахивая внушительной секирой. Я активирую шкалу духа и начинаю отстрел боеприпаса. Первая пошла… вторая… а неплохо так снимают здоровье мои стрелы под усилением. Было б у меня время выпустить все восемь, глядишь и уделал бы вожака. Но на это времени нет. Уже после третьей пущеной стрелы мне приходится убирать лук в инвентарь, извлекая щит и меч.

Увидев, как с фокуснической ловкостью я сменил вооружение, орк даже слегка сбился с шага на «подлете». Не ожидал… думал, до лучника главное добежать, думал, в ближнем бою лучник становится легкой добычей… но я не лучник, я давно уже по типу персонажа не охотник, а воин-варвар, лук даже не является моим профильным оружием… как это ни странно.

Орк с богатырским замахом лупит огромной секирой, но… я подставляю щит под удар: «усиленное пассивное умение «ни шагу назад», — потеряв несколько единичек драгоценного здоровья, удар я уверенно сдержал и бью ответку. Пошел размен, на третьем моем ударе срабатывает еще одна моя пассивка: «умение «останавливающий удар», — орка на несколько секунд парализовало.

Тут ты бы мне порадоваться, пока вожак обездвижен, я смогу

насовать ему критов... только фиг там... у него тоже активировался защитный амулет: «каменная кожа, прочность кожного покрова увеличена в 10 раз на 10 секунд»... зараза... насовать не получится. Бить по глазам бесполезно, игровая обусловленность не позволит лишить его зрения. Все, что мне остается, разрывать дистанцию и драпать в другой конец арены. Орки-зрители улюлюкают, пытаясь уличить меня в трусости... побрейтесь буратины.

Добежав да края, разворачиваюсь и снова достаю лук. Орк уже «оттаял» и сменил обратно каменный покров на обычную шерсть, в когтистой огромной лапе появляется алхимический пузырек, он ловко в одно движение сковыривает пробку и заливает в себя зелье исцеления, мгновенно восполняя большую часть потерянного здоровья.

А следом пыхает яркой вспышкой драгоценный камень с массивного ожерелья на его груди. Походу вожак внял серьезность своего положения и выкладывает все припасенные козыри. И что дает ему этот амулет? Орка окутывает красная аура гнева. Понятно, в обычных условиях орочий гнев невозможно наложить на самого себя, но благодаря амулету можно.

Он снова бежит на меня, а я, прежде чем достать щит и меч, снова успеваю всадить в него три стрелы. Окутанный аурой гнева, вожак выдает по мне пугающий урон, а моя «останавливающая» пассивка срабатывает только на пятом ударе. Орчище замирает, вновь превращаясь в камень. Когда ж у него закончатся гребаные амулеты?

Ладно, чего там, запускаем цикл повторно: разрыв дистанции, отстрел, переход в ближний бой. У орка козыри закончились, но они закончились и у меня. Шкала духа сползла в ноль. Останавливающего удара уменя больше нет, умение «ни шагу назад» работает хуже, не позволяя мне выдавать мгновенные ответки. Мое положение можно было бы посчитать плачевным, если бы не одно «но», пока я бегал и стрелял, успевал восполнить практически весь нанесенный мне урон.

У меня ведь есть еще одна козырная пассивка — «регенерация», а под усилением она работала эфффективней. Так что... у меня почти полный бар здоровья, а у орка меньше половины... существенно меньше половины... под такой напевчик можно и сплясать. Орк чуток медлительнее меня, но силушки у бугая хоть отбавляй. После пятого удара понимаю, даже с уполовиненной шкалой здоровья он меня уделает. «Трибуны» ревут, кое-кто даже плачет... не плачь Ксюха, Мырхакаыр что-нибудь придумает...

В какой-то миг, вместо того, чтобы нанести вожаку ответный

удар, использую коварный «удер»... в смысле опять удираю на другой конец арены. Не, пострелять в орка не выйдет, он не парализован, он сразу припускает следом. Но!.. но пока я бегаю, регенерация понемногу восполняет мое здоровье. На несколько поинтов всего, но это важные несколько поинтов. Курочка по зернышку клюет...

Вообще, что тут сказать, со стороны это, наверное, выглядит позорно. Я вхожу в схватку, обмениваюсь несколькими ударами и отбегаю... а потом снова отбегаю... да и плевать, боксер, работающий вторым номер, тоже скачет от противника по рингу, никто его за это в трусости не обвиняет. Главное — результат... вот только результат мне заготован печальный. Регенерация не успевает восполнять столько, сколько нужно, я все равно сольюсь раньше орка.

У орка здоровье в красной зоне, у меня на волосок от нуля. Неужели все? В очередной раз успеваю отскочить от секиры, что опускается на меня, как гильотина на приговоренного, и отбегаю на другой край арены... видимо уже в последний раз. Смотрю обреченно, как орк неторопливо идет ко мне... не понял... почему он не торопится? У меня уже накапало единичек здоровья достаточно, чтобы провернуть еще один цикл забега по арене, а орк плетется, едва переставляя задние конечности...

О, до меня дошло, наконец, он же тупо вычерпал выносливость в ноль. А у меня с выносливостью обстоит совсем неплохо. Вот еще одно неочевидное преимущество прокачки духа. Мои пассивки позволяют держаться намного дольше обычного бойца.

Меняю тактику. Теперь я как та собачонка, что травит медведя. Подскакиваю, наношу неприятный укол, снимая с орка немного здоровья, и пока он размахивается огромной секирой, успеваю уйти от удара. Теперь я активно сливаю остатки своей выносливости, но при этом не позволяю противнику восполнять свою.

В принципе, я вполне могу в очередной раз сбежать на другой конец арены и добить его из лука. Но... не вижу смысла... не люблю менять работающий алгоритм. А я вижу теперь, что побеждаю. Теперь это просто рутина как на обычном фарме мобов. Моя шкала здоровья медленно, но неуклонно ползет вверх, его шкала — вниз. Я устал как та собака и даже не осознал, когда нанес последний добивающий удар. Орк повалился на траву как срубленное дерево. Есть... отмахался.

Глава 21

Сокланы кидаются меня поздравлять, игровая система тоже: «...вы одолели вожака орков, получен опыт, захвачено поселение Рудянка, репутация с племенем славян-варваров повышена до «почитания», отныне в случае гибели ваших бойцов на поле боя, репутация понижаться не будет...» — а вот это важное достижение. Прям гора с плеч. Мне больше не нужно трястись над каждой буратиной, высчитывая стоимость его жизни в очках репутационного понижения. Впрочем, беречь их все равно придется... других-то бойцов у нас не будет.

Обстановка в один миг изменилась. Только что я стоял на арене, а вокруг бесновались орки. Теперь арена исчезла... причем вместе с орками. М-да, а я лелеял надежду, что после победы орки превратятся в славян, пусть слетевших до первого уровня... ладно, мечтать не вредно, по всему выходит, что славянина можно превратить в орка, а вот обратно орка превратить в славянина уже нельзя... главное, мои парни никуда не делись, живы все до единого. Смотрят на меня щенячьими преданными глазами. Еще бы, я ж теперь возведен у них в ранг «почитания».

Тело вожака орка тоже испарилось, оставив после себя кучку лута. Та-ак. Добыча — это мы любим. Что нам тут привалило от щедрот системы? Кое-что из экипировки — ну это мелочевка... боевая секира вожака — неплохая вещица, имеет кое-какие статы, но непрофильная... ладно, сгодится на обмен или продажу. Неужели все? Нет. Не все. Амулет ярости, тот самый, что пыхал при активации драгоценным камнем: «уникальный артефакт, второго такого не существует, усиливает на 40 процентов заклинания ярости, ускоряет на 40 процентов накопление ярости...» — не знал, что ярость тоже может накапливаться... хотя... шкала духа, как оказалось, существует, почему бы не существовать шкале ярости? В игре возможно все.

Еще не представляю пока, как можно использовать этот амулет, но уже точно знаю, не продам ни в коем случае. Такие артефакты ложатся краеугольными камнями в фундамент войсковой боеспособности. Весь лут с орка-вожака перемещаю в свой инвентарь, Костик перебьется. Пора осматривать захваченное поселение.

Как и всегда в жизни, реалии оказываются много скромнее наших предвкушений. Стена замковая каменная отстроена, это да, а в остальном... имеется казарма, это само собой, яма для пленников прокачана до уровня зиндана... как будто зиндан и яма — не одно и тоже... а вот алтарь имеет второй ранг...

любопытно... наш алтарь в Кедростане простейший первоуровневый, причем возможность его повысить до сих пор оставалась заблокирована.

«Алтарь второго ранга позоляет наделять ваших воинов способностью насылать ярость на дружественных бойцов...» — хэ, очень неплохо, я бы непрочь получить в войско шаманов. Еще бы узнать, как орки умудрились проапгрейдить свой алтарь. Открываю управляющее алтарное меню, имеется тут ответ на насущный вопрос? Имеется, тут все просто. Дело во взятом с вожака «амулете ярости». Я в торопях не дочитал его описание: «...амулет ярости можно привязать к алтарю, тем самым подняв его на один ранг...» Отлично, а могу я сменить привязку амулета на Кедростанский алтарь? Могу. Вот и чудно. Полагаю, у меня очень скоро появится новый род войск — шаманский...

— Сева, пленников будешь смотреть или, эт само... их много здесь... правда, все мирные, боевых спецух нет...

— Ну, раз все мирные, пусть Костик с Арахом разбирают, — трачу почти половину призовой суммы за захват Рудянки на очередной портал и кидаю нашим «менеджерам» в клановый чат предложение принять участие в дележе ценных коперных кадров. Не сомневаюсь, оба примчат через пять минут.

А моя забота — войско. Кстати, теперь с четырех поселений мы сможем нанимать по 72 буратины в неделю. Неслабо. И пока что еще восемь доступно к найму в местной казарме. Выкуплю их позже, когда вернемся в Кедростан, при наличии портала нанимать бойцов можно из любой точки любого поселения.

Замигала тактическая вкладка интерфейса. Что там еще? Ага, Кудан, бродяга, отследопытил очередной важный ресурс. Что нам подкинут на этот раз? Ну неужели, железо-рудная шахта. На это я и надеялся, как никак захваченное поселение имеет говорящее имя — Рудянка. Арах будет счастлив, его мечты о производстве полного цикла все ближе к реализации.

А вот и он сам, появился на портальной площадке одновременно с Костиком. Орк оружейник сверкает хищным акульим глазом, Костик принюхивается выдающимся еврейским носом. Оба чуют добычу, оба готовы отжимать в свои ведомства освобожденных коперей ремесленников.

— Арах, — подзываю главу военно-промышленного комплекса.

— Да, Сева, — радостно отзывается орк, причем Костик, хоть его и не звали, подходит тоже, ревниво косится на конкурента... правильно делает, что косится, сегодня основные пряники опять достанутся Араху.

— Скоро у нас появится железная руда, — сообщаю

радостную новость, — Среди пленников обязательно должен оказаться кузнец... а если нет... все равно должен оказаться. Одним словом, хоть землю рой, но кузню мне обеспечь.

Костик скисает как квашенная капуста, а орк бросается к извлеченным из ямы... пардон... из зиндана пленникам.

— Извини, Костик, — развожу руками, — Рудянка будет отдана под металлургическое производство.

— Я таки понимаю, что вся целиком? — удрученно переспрашивает казначей.

— С потрохами. Но ты еще можешь успеть набрать себе работников. Народу в этот раз освободили много.

Костик спохватывается и спешит вслед за орком. Не сомневаюсь, Костику тоже перепадет немало: крестьяне, строители, торговцы, — все отойдут к нему.

* * *

Пока мотались захватывать шахту, пока распределяли освобожденных пленников и решали еще десяток мелких, но неотложных вопросов, подступил вечер. Идти крошить мобов поздновато, да и настроение праздничное. Полный захват всех поселений нашего северо-восточного лепестка — событие значимое. Иваныч «заэтсамил» предложение, от которого никто не захотел отказываться, — двинули в наш трактир... отмечать.

А ничего так, неплохо Костик раскрутил точку общепита. Игроков сидит под сотню, и при этом не битком. Казначей дважды расширял обеденный зал. Так что трактир может смело вместить еще столько же. Гоблиняшка-официантка ведет нас к свободному столику. По пути какие-то смутно знакомые игроки здороваются, приветикаются и даже тянут «краба» на предмет рукопожатия. А ведь прав Леонид, чем большую лояльность игрового сообщества мы успеем наработать, тем меньше их потом придет именно под наши стены... во всяком случае, под наши стены они придут не в первую очередь.

Место нам досталось укромное, недалеко от служебного входа. Иваныч тут же громогласно потребовал для всех пива, а я замечаю, как два гоблина поваренка выволакивают с кухни немалую такую двухведерную кастрюлю. За ними поспешает разносчица с половником и высокой стопкой глубоких чашек.

— Э-э, — подтормаживаю их, — Вы куда это понесли? — не, я так-то не лезу в Костиковую кухню, мне просто любопытно стало.

— В казарму, — отчитывается поваренок.

— В казарму?

— Ну да. Бойцов кормить. Чечевичная похлебка на постном жиру, — радостно докладывает поваренок.

— Неси обратно.

— А куда ж… ее?

— На «постном жиру» пусть Костик жрет.

— А что мне их, трюфелями кормить прикажешь? — тут же вскидывается Костик, который хоть и не пьет пиво, но тоже решил составить компанию и отпраздновать.

Так-то Костик прав, и наезжаю я на него напрасно. Как комерсант, он просто минимизирует издержки, кормит варваров самой дешевой жрачкой. Ему хватает головной боли в виде Араха, что столуется совершенно бесплатно, при этом покушать и выпить любит… обильно и вкусно. Мой недогляд. Сева ботаном родился — Сева ботаном помрет…

— Сева! — кричит мне в спину Иваныч, едва принявший у официантки кружку пенного, — Ты куда сорвался, эт само, как угорелый?

Но Иваныча я уже не слушаю. Выбегаю через служебный вход и иду в казарму. Толкаю казарменную дверь… ну да, чего еще я мог ждать? Тихо и сумрачно как в склепе. В отсутствие живых игроков игровой искин перевел варваров в экономный режим. Варвары будто в трансе: одни сидят на своих койках, уставившись в пол, другие бродят в узком межкоечном пространстве… тоже уставившись в пол.

Если я хочу, чтоб мои парни стали не глупее того же Араха, они должны постоянно тусить возле живых игроков, должны быть максимально вовлечены в общественную жизнь. Только так скупая игровая система на постоянку закрепит за ними существенные вычислительные мощности. Иначе они навсегда останутся тупенькими буратинками, проигрывая живым игрокам из-за отсутствия смекалки, соображаловки и неспособности к утонченному взаимодействию. А так дело не пойдет.

— Так дело не пойдет! — объявляю громко, — Значит так, парни. С сегодняшнего дня кушать будете в трактире. Все за мной!

Когда я зашел в трактир, никто кроме Ксюши не обернулся, но когда один за другим внутрь начали проталкиваться все мои парни… десятка за десяткой… все больше голов поворачивались в нашу сторону, все шире и круглее становились глаза.

— Рассаживаемся… занимаем свободные места… ну, чего ты встал как болванчик, вон свободное место… — деловито хожу между столиками, рассаживая своих бойцов, — …вы не возражаете, если мои ребята к вам подсядут?… вот и чудно… садимся, парни, в ногах правды нет… сейчас официантки

подойдут...

— Сева, ты что творишь? — зашипел на меня Костик, когда я рассадил всех варваров и вернулся за наш столик с чувством выполненного долга, — Живые игроки не захотят сидеть в одном заведении с коперями... тем более сидеть с ними за одним столом.

— Араха же они как-то терпят, — выдаю резонное возражение.

— Ну... так то Арах... — Костик нервно дергает щекой.

— Негров тоже раньше за людей не считали... ерунда, привыкнут.

Иваныч усмехнулся, Декар хмыкнул, Ксюша одарила меня проникновенным взглядом... ну, оспаривать мое решение никто кроме Костика не стал. И то ладно. И, кстати, зря казначей на игроков напраслину наводит. Ну вышла пара компаний... одна из пати во главе с Герцем. Пусть катятся. В остальном все нормально. Многие из здесь сидящих с нашими бойцами данжи чистили. Немало здесь завсегдатаев, ценящих качество и доступность предоставляемых поселением услуг. Общаются с варварами вполне доброжелательно, что мне и нужно.

Сами варвары, правда, подтупливают и на вопрос официанток, что им принести, просят чечевичную похлебку... ничего, пообтешутся. Я им в этом буду помогать. Привлекаю внимание одной из разносчиц и громко заявляю на весь зал:

— Всем выпивку за счет заведения!

И снова на меня только один казначей смотрит с лимонным видом, остальные идею горячо поддерживают.

— Друзья, — поднимаюсь в полный рост с кружкой пива в руке, стараясь быть увиденным и услышанным всеми присутсвующими, — Давайте выпьем за тех, без кого игра утратила бы самобытность и реализм. За тех, кто выполняет работу, которую больше никто выполнять не хочет: готовит на кухне, разносит еду, сторожит на воротах... За коперей!

Мы дружно всем трактиром выпиваем за коперей, славяне-варвары, тоже получившие по кружке пива, пробуют его на вкус. Распробуют, не сомневаюсь, Арах вон в три горла заливает, благо сейчас его здесь нет, иначе Костик, боюсь, не отводил бы от меня укоризненного взгляда. И пока казначей отвернулся, привношу еще одно новшество в нашу экономическую политику, зачисляю на личной счет каждого бойца небольшую сумму, а так же устанавливаю в настройках, что отныне четверть военной добычи будет им выплачиваться в качестве служебного довольствия.

— А это-то еще зачем? — оборачивается ко мне Костик и по рыбьи выпучивает лаза, не иначе, сразу заметил мое

вмешательство в распределение финансовых потоков.

— Спокойно, Костик. Тратить деньги они смогут только в нашей таверне и в нашей лавке. Деньги на сторону не уйдут. И вот еще... — пресекаю намерение казначея меня перебить, — ...скажи своим торгашам, чтоб с варварами торговались.

— Ч-чего? — ошарашенно переспрашивает казначей.

— Чтоб торговались. Чем шире парни будут включены в общественные связи, тем умнее будут.

— И что это даст? — спрашивает Декар, услышавший разговор с казначеем, — На боевых умениях это никак не скажется.

— На боевых не скажется, — соглашаюсь, — Но я смотрел аналитику. При равных умениях копери неизменно проигрывают живым игрокам. Просто потому, что действуют шаблонно и предсказуемо. Игроки знают, как их обыгрывать.

— Ну допустим, — Декар кивает, — А если наши бойцы получат более сильный искин...

— Тогда они смогут запоминать и использовать другие тактики. Действовать хитрее, лучше взаимодействовать. Это же очевидно.

— Сева все верно говорит, — вмешивается в разговор Иваныч, — Вот, допустим, мои... эт само... прорывники. Всегда бегут на ближайшего противника. Я им кричу: обходи танкующего, гаси ту тварь, что ядом плюет... не врубаются... засранцы.

Киваю благодарно Иванычу за выступление в мою поддержку, и тут меня снова осеняет. Выскакиваю из-за стола и снова выбегаю из трактира. У меня ведь еще восемь бойцов к найму, которых я собрался затачивать на шаманов. Благодаря снятому с орочьего вожака амулету такая возможность появилось. Но дело не в шаманах. Шаманы бы до утра потерпели. Дело в том, что я по умолчанию устанавливал мужской пол бойцов. Мол война — дело не женское...

В реале может и не женское, а в игре такая избирательность попахивает мужским шовинизмом. Здесь неважно, какой пол бойца я укажу при найме. Характеристики будут те же самые. Зато появление девчонок в войске позволит еще более усложнить внутриобщественные связи. Игра стремится как можно полнее скопировать реальную жизнь. А что за жизнь без женщин? Нонсенс... так его за ногу. Женщины двигают прогресс. Без женщин мужики не имели бы такой мотивации. Однозначно, без Мальвины Буратино останется на уровне пуделя Артемона.

Нанимаю восьмерых девчонок варварш, тут же у поднятого до второго ранга алтаря наделяю их умением «ярость» и веду новоиспеченных шаманок в трактир. А ничего такие девахи, кровь

с молоком, юбки и жилетки пошиты из шкур с явной экономией материала, но так даже сексуальней. Провожу их по обеденному залу, как манекенщиц по подиуму. Кто-то из игроков посетителей завистливо присвистывает. Ну... игроки перебьются, за доступными коперками пусть в Випру идут, а наши красотки для других молодцов назначены.

— Кудан, ко мне, — подзываю к барной стойке нашего следопыта, — За проявленное мужество и стойкость, за неоднократно добытые ценнейшие для клана сведения награждаешься... — запинаюсь на пару мгновений, судорожно подбирая правильные не ущемляющие достоинства девчонок слова, — ...награждаешься правом пригласить на ужин одну из этих прекрасных воительниц... с ее согласия, разумеется...

Кудан следопыт безбожно тупит, пока игровой искин в авральном режиме распаковывает нужные коммуникационные базы данных. Зато девчонки наши явно не такие деревянные. Иж как глазками застреляли. А то. Полагаю, девочкам что в игре, в что жизни, нужные стратегии для охмурения мужиков подгружают сразу в момент появления на свет.

Получив обновленную версию общения, Кудан делает выбор. Выбранная им шаманка по лебединому неторопливо отвечает благосклонным кивком. Есть, процесс пошел. Я радуюсь, как сваха, сумевшая окрутить пару строптивых молодых. Кручу головой, изыскивая в трактире место, куда бы можно их посадить, но места такого не нахожу.

— Значит так. Кудан, веди свою избранницу к нашему клановому костру перед алтарем, — а что? место, считай, обрядовое. Для такого случая в самый раз. Осталось только правильно обставить антураж. Где у меня главповар? Ага, вот он, выперся из кухни поглазеть на происходящее:

— Бархотка, обеспечь романтический ужин у ночного костра.

— На две персоны? — деловито уточняет Бархотка.

— На шестнадцать, — поправляю и кивком головы указываю на остальных семерых шаманок.

По очереди вызываю еще семерых отличившихся бойцов, чтобы каждый выбрал себе девчонку. У последнего восьмого выбора по сути уже не было, но его это не смущало ни в малейшей степени. Парень горд и счастлив самим фактом своей избранности. Хотя, если сказать честно, определить какого-то особо выдающегося бойца, когда они все бьются строем с одинаковой эффективностью, не представляется возможным. Поэтому я просто вызывал тех, кого нанимал первыми. Чисто по статистике они успели набить мобов больше остальных.

Отправив варваров на романтический ужин, возвращаюсь за

наш столик. Только бы сработало... должно сработать. На то и существуют женщины, чтоб заставить мужика включить голову. Теперь буду нанимать одних девчонок, пока не сравняется их количественное соотношение с парнями. Горло пересохло до состояния наждачной бумаги. Это, видимо, от волнения. Залпом выпиваю полкружки пива и тут... получаю от Ксюши чувствительный тычок локтем под ребро:

— Это что еще за новости? — если бы Ксюша была у нас не целителем, а магом огня, из ее глаз сейчас наверное сыпались бы искры, — На коперок потянуло?

— Да ты что, Ксюш... это ж я для бойцов, это ж им на пользу пойдет.

— На пользу, говоришь? — Ксюша смягчается, — Ладно, поверю. Но мог бы заранее предупредить. А то нарисовался в трактире с целым гаремом амазонок... отработаешь на огороде.

— На каком еще огороде?

— А ты забыл что ли? — Ксюша картинно заламывает бровку, — Я заказала комплект постельного белья с морковками и редисочками. Тебе же вроде рисунок понравился?

— А... на этом огороде, — выдахаю с облегчением, — Отработаю, можешь не сомневаться.

Декар выдает смешок, Иваныч награждает меня тычком в плечо:

— А ты думал, эт само, такая она командирская доля. Своим бойцам должен быть примером во всем...

— Даже на огороде! — поддакивает Декар... и ржут оба в голос... соратники, называется... никакого такта и душевной чуткости.

Глава 22

НЕДЕЛЯ 5 ДЕНЬ 4

Утро выдалось суматошное. Ксюшина соседка Криветка мало что заняла душ на добрых полчаса, еще и болото там устроила. В итоге мы не успели ни толком умыться, ни позавтракать. А перед самым выходом Ксюше на плашку пришло сообщение от управляющей компании.

— Севка, ты представляешь? — голос у Ксюши возмущенный.

— Чего там?

— Сообщают, что наш дом подпадает под программу реновации жилья.

— И?

— В недельный срок переехать в суперсовременный жилой комплекс от корпы.

— В баню корпу. Переедем в мою общагу. Там места поменьше, конечно. Но зато в тесноте да без соседки.

— Ну не зна-аю, — Ксюша недовольно поджимает губки, в моей общаге она была один раз и обозвала клоповником, — Твоя общага, Севка, между прочим тоже в центре города.

— И что? — логики пока не понимаю.

— А то... ты плашку проверь. Может и тебе «письмо счастья» прилетело.

— Точно, — открываю плашку, проматываю несколько пропущенных сообщений и нахожу такое же уведомление, — Зараза, не дает корпа нормальный жизни.

— И что делать?

— Что-что... — присаживаюсь на край кровати, — Будем смотреть, что там за суперсовременный зиндан, в который нас переселят.

Что сказать... комплекс и впрямь ультрасовременный, жилые модули оборудованы путепроводами для доставки заказов. Даже за скоропортящимися продуктами в магазин ходить не придется. Доставят за считанные минуты прямо на дом. При том что магазины в комплексе тоже есть. И не только магазины. Он реально огромный. Содержит все: от сферы услуг до кинотеатров и бассейнов. Целое крыло отдано под кабинки с капсулами полного погружения.

— И на работу ехать никуда не надо, — хмыкает Ксюша, — Пять минут ходьбы в домашних тапочках, и вот твоя персональная капсула.

— Ну да инфраструктура замкнутая, — соглашаюсь, — Походу корпа сделала все так, чтоб за пределы комплекса

выходить не понадобилось. Тут и небольшой внутренний парк имеется. Знаешь, я думаю, примерно так выглядит мечта нашего казначея.

— Ты о чем?

— Костик пытается создать из Кедростана нечто подобное. В смысле полноты предоставляемых услуг...

— Мечтать не вредно... Севка, вон то крыло разверни... да не надо мне общий вид, планировку... ага... окна на север выходят, зато на открытый воздух...

Поскольку программа расселения еще не набрала полные обороты, свободных модулей для выбора предостаточно. Это нам студентам собраться — только подпоясаться. Люди, успевшие за годы проживания в своих квартирках обзавестись горой полезного и не очень барахла, на подъем не так легки. И пока есть возможность, мы с Ксюхой решили застолбить жилплощадь на свой вкус.

Выбор остановили на сдвоенном блоке, нас же двое... в браке пока не состоящих... соответственно каждому полагается по комнате. Вот мы и выбрали две соседние с общей прихожей и санузлом. Комнатки едва ли больше моего общажного пенала, а потому одну решили превратить в спальню, почти полностью заняв ее двуспальной кроватью, вторую — в кухню столовую: стол, стулья, миникомбайн и даже мой сиротский холодильник должны войти без проблем.

Узнав, что установка стандартизованной мебели из каталога производится за счет застройщика, Ксюха тут же переключилась в режим гнездования. Я занялся организацией грузчиков-перевозчиков, как никак, у нас тоже милого сердцу шмотья и вещей поднакопилось... в основном милого Ксюхиному сердцу само собой.

— Порядок, — Ксюша с удовлетворением сворачивает личный монитор, — К вечеру обстановка будет готова.

— Вот и хорошо, — киваю согласно, — Чего там тянуть. Грузовых дронов я тоже на вечер заказал. Сегодня и переедем.

— Ой, Севка, мы же опаздываем.

— Да ладно, я черкнул Декару с Иванычем, они в курсе.

Уже запрыгнув в электробус, Ксюша вдруг озадачилась:

— Сев.

— У.

— А Иваныч с Декаром где живут? Их ведь тоже наверно переселять будут.

— Не знаю, — пожимаю плечами, — Иваныч вроде говорил, что со своей «мегерой» развелся, а дочка у него давно живет самостоятельно. Декар тоже живет отдельно от своей

многочисленной еврейской родни. Больше о своем житье-бытье они ничего не рассказывали.

— Тогда надо с ними поговорить, — решает Ксюша, — Будет лучше, если они где-то рядом поселятся.

Добравшись до бизнес-центра и войдя в игру, сразу направляюсь в трактир. Где ж еще искать Иваныча с Декаром, пока наше войско зашибает деньгу? Это мы, игроки, появляемся к девяти часам, как на работу. А копери-варвары спят мало, просыпаются с рассветом и к девяти утра успевают сходить в Випру в наем и зачистить данж, а иногда и два. Костик тоже раньше полдевятого не появляется, а потому договоренности о зачистках заключает накануне.

При этом надо сказать, наши славяне-варвары пользуются неплохим спросом. Казначей как-то обмолвился, что сдача их в наем у него расписана чуть не на неделю вперед. Он пытался выторговать у меня больше времени на найм, чтоб сдавать парней хотя бы до одинадцати, но я, само собой, категорически отказался. Всех денег не заработать, а сорок два уровня они взяли не в данжах от слова «вообще».

Мы, кстати, догнали средний уровень по Випре. Понятно, что есть отдельные спортсмены, перевалившие за полсотый. Но средний уровень мы догнали и, думаю, уже начинаем обгонять. Вот что значит большое сплоченное войско.

Трактир Костиковыми стараниями приобрел очередные изменения. Казначей с маниакальным упорством вбухивает всю прибыль в развитие. Я его понимаю, математически такая модель наиболее перспективна, но не учитывает одного, уже через месяц мы рискуем потерять абсолютно все. Иваныч и Декар приглашающе машут из-за столика, но посидеть с ними еще успею. Сперва хочу выяснить, что за нововведения забабахал наш неугомонный финансист.

На этот раз он не ограничился простым расширением, в зале появилась сцена. Пока, правда, ни музыкантов, ни певцов на ней нет, а расположился сам Костик. С видом деловым да важным восседает за офисным столом в окружении игроков. А игроков вокруг казначея толпится немало, больше трех десятков... и ведут себя как-то возбужденно.

Еще не знаю, какой очередной бизнес-проект он затеял, но напрягаюсь заранее. Поднимаюсь на сцену, подхожу ближе, проталкиваюсь к конторскому столу. Читаю настольную табличку: «Гильдия наемников Полярная звезда». Костик сосредоточенно что-то пишет в амбарную книгу и меня не видит, игроки, перекрикивая друга друга, азартно озвучивают казначею какие-то хотелки, будто ставки ставят на тотализаторе, и тоже

меня не видят.

Пытаюсь привлечь внимание к своей персоне, но нисходит до меня только один из игроков, лицо незнакомое, зато на плече шеврон с тегом клана: «ВЛ 13», по которому я догадываюсь, что передо мной стоит младая поросль альянса «Вежливых Людей».

— Это вы классно придумали, — хвалит меня представитель вэ-эла за тринадцатым номером клана, — А то по мелочи всю Випру зачистили. Остались только самые крупные локи. А тут надо большие рейды собирать.

— А что... ваш клан... — пытаюсь въехать в ситуацию, — ...не способен набрать из своих большой рейд?

— А смысл? — игрок из «вэ-эл» смотрит на меня огорченно, будто моя непонятливость его расстроила.

Если честно, я нифига не понял, но тут меня замечает Костик, и я маню его пальцем в сторонку. Отведя казначея от скопления игроков, скраиваю хмурую харю:

— Рассказывай.

— Так вот, — Костик сама любезность, докладывает с готовностью, — Сцену пристроил, по вечерам будем давать выступления.

— Про сцену я понял, давай про гильдию...

— А, про гильдию... — Костик сосредоточенно чешет макушку, не иначе прикидывает, как предоставить исчерпывающую инфу, но при этом не сболтнуть чего лишнего, — В общем, ты же знаешь, Випра имеет стандартный размер начальной игровой локи, а игроков в нее упихали больше обычного... намного больше...

— Знаю, Костик, знаю, чеши дальше.

— Ну и вот, все более-менее легкие данжи и локи найдены, по многу раз зачищены, а теперь еще подмяты сильными кланами. Свободными остались только хардкорные локации с мега-боссами. А на них нужны большие рейды.

— Ну так для больших рейдов уже есть большие кланы.

— Так там и затраты большие. Расходники тратятся как из пистолета, оружие и обмундирование ломается и изнашивается в труху. А призы специфические. Такие нужны далеко не всем.

— Вон чо, — начинаю понимать. Если с этих мега-боссов падают призы навроде нашего амулета ярости, то «да». Очень специфичны такие вещи. Большинству кланов не подходят, и покупателя на них найти непросто. Но в ком я не сомневаюсь, так это в Костике. Если кто и может найти покупателя, то это он.

— И ты решил основать гильдию? — подвожу казначея к основному вопросу.

— Без гильдии никак. Иначе сделки за пределами Випры

просто невозможны.

— А ты умудряешься что-то толкать уже за пределы Випры?

— Ну, благодаря гильдии можем составлять договор отсроченной передачи редких и уникальных артефактов. В мечах и магии находятся те, кто готов заплатить уже сейчас, а добычу с боссов получить после того как Випра вольется в большую игру… Сев, ты не думай, все договоры белые, никаких серых схем.

— Да ну что ты, Костик, в твоей честности я буду сомневаться в последнюю очередь… — дружески треплю казначея по плечу и тот заметно расслабляется, — … только…

— Что только? — снова напрягается Костик.

— Только регистрация гильдии наемников стоит денег и немалых. А ну колись, потрох, где опять деньги взял?

— Ч-черт, — сдержать досаду казначей не в силах, — Так и знал, что ты спросишь.

— Мог даже не сомневаться… ну…

— Я взял кредит в игровом банке.

— Что-то новенькое, — сумел удивить меня казначей, — В Випре еще и банк есть.

— В Мечах и магии банков хватает, — хмыкает Костик, — Но этот корповский.

— Догадаться несложно, что корповский. И последний вопрос, — хватаю пытающегося улизнуть казначея за отворот пиджака, — Что ты оставил банку в залог?

Костик еще несколько мгновений поизображал Мальчиша-Кибальчиша в буржуиновых застенках, но в итоге все же выдал:

— Кедростан.

— Ай, молодца, — так-то я в ответе не сомневался, просто хотел убедиться, что для торгаша нет ничего святее прибыли.

— Другие активы банк в залог принимать отказывался.

— Да кто бы сомневался! Да-а, хорошо, что Иваныч с Декаром нас не слышат. Они бы тебе быстро разъяснили, как родину в долг закладывать… а Кедростан нам родной, роднее некуда.

— Мы всю сумму быстро вернем… — пугливо докладывает Костик, — …с процентами…

— Это ты Иванычу будешь объяснять. Он понятливый… и даже отходчивый…

— Может не надо Иванычу? — просительно канючит Костик.

— А как же иначе? У нас с тобой был договор, что половину любых средств ты отдаешь на нужды войска?

— Там речь шла о прибыли, — пытается отвертеться казначей.

— Я, Костик, в таких тонкостях не разбираюсь. А ну гони половину кредита.

— Все вложено до последней монетки, — Костик изображает на лице отчаянное страдание.

— Не колышет, — проявляю непреклонность, — Значит так. Отныне твоя... наша лавка отпускает варварам ювелирку со статами с недельной отсрочкой платежа...

— Это грабеж, — не очень уверенно возражает казначей.

— Это забота о боеспособности нашего... я подчеркиваю, Костик, НАШЕГО войска... и если я узнаю, что хотя бы одному варвару отказали...

— Да где я наберу столько ювелирки? Да еще со статами!

— Хотя бы простейшие колечки на плюс один к чему угодно. И не вздумай возражать. Их в Випре до черта, цены бросовые. Мы договорились или мне поднять вопрос на клановом совете?

— Договорились, — Костик обиженно шмыгает носом.

— Вот и хорошо.

Спускаюсь со сцены с чувством выполненного долга. Действительно хорошо. Это только кажется, что я выторговал у казначея сущую мелочь, потому как простейшей ювелирки и впрямь избыточно, за последние две-три недели игроки окрутели и стараются экипироваться колечками покруче, сливая ненужный треш при любой возможности.

Но, как говорится, у семи нянек четырнадцать титек, а у двухсот двенадцати варваров на руках одна тысяча шестьсот девяносто шесть пальцев. Большие пальцы не считаются, на них кольца не надевают, но даже так выкупить такое количество колец и при этом не перегреть рынок сможет не всякий... Костик сможет, я в нем не сомневаюсь.

Пока я общался с казначеем, Ксюша вошла в игру и подсела за столик к Иванычу с Декаром. Судя по ее активной жестикуляции, она в красках расписывает предстоящий переезд в корповский мегапансионат. Судя по ответной реакции, Иваныч с Декаром этой темой тоже озабочены.

— Сева, эт само, — увидев меня, пожарный паладин отвлекся от Ксюшиного рассказа, — Чего там опять наш казначей учудил?

— Все норм, рабочий момент, — не хочу лишний раз подставлять нашего Костика, а то ведь узнав о заложенном в банк Кедростане, сокланы могут осердчать... а его и так шпыняют при любом удобном... а Костик на самом деле действует очень профессионально, хотя и в ограниченных рамках финансисткого мировоззрения.

— Ну тогда может по пиву? — Иваныч щелкает пальцами, привлекая разносчицу гобliняшку.

— Можно, — соглашаюсь на предложение, тем более Ксюха тоже уже держит в руках поллитровую кружку, сдувая с нее шапку

невесомой ароматной пены.

Мне приносят темное пиво, тарелку соленых ржаных сухариков, копченую рыбную соломку и сырные шарики. Все нашего внутреннего производства, накакого импорта. Я бы рад посидеть в хорошей компании с приличным пивом и правильной закусью, но кланлидское ответственное положение посидеть спокойно не дает:

— А, забыл спросить у Костика, как скоро наши бойцы вернутся с заработков.

— Вернулись уже, — Иваныч смачно раскусывает тыквенную семечку, избавляя ее от лузги, прожевывает и запивает пивом, — Они на арене уже, навыки отрабатывают.

— А мы что же сидим? — пеняю расслабленным сокланам.

— Действительно, — Декар первым поднимается из-за стола, — Мобы сами себя не замочат.

— Это точно, — соглашается Иваныч, — Моб нынче матерый пошел, пять боссов — это вам не куриная жопка, до вечера провозимся, а ребятам еще переезжать сегодня.

Тут я с Иванычем согласен. Мобы образца пятой недели от сотворения Випры мало что окрутели и поумнели, еще магией шарашат чуть не каждый второй. В понедельник на клановом совете мы постановили, что для поддержания темпов прокачки в день надо зачищать не менее пяти локаций с сильными боссами. А раз решили, надо выполнять.

Собираю войско, портируемся в Ромашово, дальше пешком. Вокруг Кедростана мы еще в начале недели все зачистили, м-да, это раньше мобы на каждом шагу ошивались и через пятнадцать минуть возрождались. Теперь до них нужно топать, особенно в конце недели, они теперь возрождаются только по понедельникам.

— Входим в локацию, — докладывает Кудан, — Первый эшелон противника: стая гиен с ядом и замедлением.

Фигня, с ядом как-нибудь справимся... как впрочем и с замедлением, для нас это рутина. Сами мы, если не считать Ксюшу с Декаром, магией не владеем, зато неслабо прокачали сопротивление как магическим атакам в целом так и отдельным стихиям в частности. К тому же, перевалив за сорок первый уровень и набрав по полтиннику в силе и в духе, все бойцы получили шкалу ярости, наш групповой коэффициент полезности поднялся выше ноль восьми, а это неслабо даже по меркам игроков...

Гиены обдают передовую линию липкой зеленой ядовитой волной и кидаются в атаку. Бронеходы замедлились, но пробиться за щиты тварюшкам это не поможет. Они уже нахватали стрел на

сближении, теперь вторая и третья наши линии методично их добивают. Да, если б они нападали на рейд обычных игроков, шанс прорыва у них имелся бы. Против нас шанса ноль.

Игроки в массе своей индивидуалисты, раскачивают аватары каждый под свое собственное понимание боевой эффективности. Не удивительно, что в рейдах их боевое сплочение хромает и групповой коэффициент всегда ниже индивидуального. А у нас все иначе. Мы по одиночке в поле не воины, зато в войске мы — сила. К тому же у нас теперь есть шаманки. Я, как и собирался, на этой неделе нанял одних девчонок. Правда под шаманство решил затачивать только половину из них, остальных перевел в лучницы. Просто не знал, какой с шаманок толк, и какой их процент нужен в общем составе.

— Пошла вторая линия противника, — предупреждает Кудан, — Твари инферно… будут прижигать.

Адские собачки размером с тигра и способностью «поджигание». Ничего, вытерпим. Магия огня в игре наиболее распространена, соответственно сопротивление к этой стихии у нас прокачано лучше всего. К тому же шаманки… они себя показали отлично в первый же день. Их способность накачивать бойцов яростью позволяет называть этих суровых воительниц условными магами поддержки хотя и с очень ограниченным функционалом.

Точнее, способность у них только одна, зато выдающаяся. Два десятка шаманок заправляют сотню бойцов как из шланга на бензоколонке, так что у тех шкала ярости вообще не проседает, успевая восполнять столько же, сколько тратится, так что мои бойцы пылают аурой «ярость варвара» в течение всего сражения, тут даже орки со своим «орочьим гневом» отдыхают.

Собачки закончились, наш плотный строй как горнопроходческий комбайн продолжает движение вперед, медленное, но неумолимое. Входим в агрозону мобовой элиты. Еще не босс, но зверушки серьезные. Толпа бегемотов, габаритами не уступающих карьерным бульдозерам, раззявливают чемоданные пасти и выпускают на нас мощные струи ледяной воды под бешеным давлением. Ага, водная магия… не впервой… плавали… знаем… и хотя магия воды не только тормозит продвижение, а еще выдает существенный урон, нам это по плечу.

Мы ведь чуть позже обнаружили еще одно применение этой способности шаманок генерировать и передавать накопленную ярость. Причем совершенно случайно и благодаря женской тяге вешать на себя все блестящее. В вечер того же дня, когда были наняты 72 девушки, славяне встали в очередь перед прилавком

нашей торговой лавки. Каждый воин желал приобрести что-нибудь в подарок приглянувшейся варварке-славянке.

Костиковый копер-торговец распродал в тот вечер все украшения, на какие хватило карманных денег у моих парней: колечки со статами и без, ожерелья и бусы. Я тихо радовался ускоренным темпам социализации бойцов. В глазах у них разгорался огонь осмысленности, называть их тупыми буратинками теперь бы язык не повернулся.

Но тут Ксюша, увидев, как воительниц заваливают подарочками, приобрела подозрительно задумчивый вид, и я во избежание обидок и недомолвок торжественно вручил ей клановый амулет ярости, который тут же вернул румянец на щечки и гордость на сердце. Сам я получил благосклонный поцелуй и напоминание, что в обещанную курортную локу ее так до сих пор и не сводил.

А на следующий день выяснилось, что наш надетый на Ксюху клановый артефакт умеет конвертировать шаманскую ярость в ману, в ту самую магическую энергию, хотя и по сильно спекулятивному курсу. Но когда сразу семь шаманок начали подавать на Ксюшу через амулет поток ярости, та перешла в режим лечения нонстопом, выдавая на бойцов непрерывные целительные волны.

У этих целебных волн оказался один недостаток. Наибольшую силу они имеют непосредственно возле самой целительницы, чем дальше расходится волна, тем она слабее. Мне пришлось внести некоторые корректировки в построение. Теперь Ксюша в окружении семи шаманок, как генератор целебных волн располагается за третьей линией, а бойцы, благодаря умению биться уступами и производить ротацию прямо во время боя, нахватав урона, отступают поближе к исцеляющему источнику, быстро восстанавливая утерянное здоровье.

Бегемотики сдулись, а мы выходим на главгада… на босса. Кто у нас на этот раз? Ага, многоголовая гидра. Здоровья у него немеряно, а кажая башка плюется своей собственной зловредной магией. Пора выпускать засадный отряд, Иваныч истомился от безделья. Его отряд прорыва кстати тоже получил шаманок. Действуя по отработанной схеме, мечники пожарного паладина забегают на противника с тыла, выдавая по боссу непрерывный урон в плохозащищенную спину. Гидра обладает мощнейшей регенерацией, но слишком много железа втыкается в нее в каждую единицу времени.

Гадина издыхает, а мы получаем неслабый рейдовый опыт. И стоит заметить, мы не потеряли ни одного бойца, да и те, кто ранен, уже долечиваются, стоя под Ксюшиными целительными

волнами. Что тут сказать, шаманизм — это сила, шаманскому роду войск однозначно — быть. А мы выдвигаемся на следующую локацию. Нам сегодня еще четырех боссов валить.

— Кудан, веди.

Глава 23

НЕДЕЛЯ 6 ДЕНЬ 7

Ксюха негромко и незлобно ругается в черт знает какой раз за сегодня, переставляя в кухонном шкафчике привезенную из общаги посуду. Ее вроде и немного этой посуды, но шкафчик уж больно мал. Больше недели прошло с момента, как мы переехали в корповский жилой комплекс, но ощущение неустроенности у нее устойчиво сохраняется: то обувь некуда упрятать с прохода, то шампуни на полочку над умывальником не влазят. Теперь до посуды докопа… добралась.

Кстати, Иваныч с Декаром тоже переехали в этот же самый комплекс. И хотя мы с Ксюхой честно зазывали их в гости, упирая на наличие отдельной кухни со столом и четырьмя табуретами, оба к нам так пока и не заходили, ссылаясь на занятость… знаю я их занятость. Иваныч ностальгирует, постоянно втыкая в тиви-канал МЧСа, а Декар смотрит финансовую аналитику. М-да, человек может уйти с любимой работы, но любимая работа из человека не уйдет.

Впрочем, мы и так непрерывно общаемся в игре по десять часов в день без выходных, вполне понимаю их желание отвлечься от рутины хотя бы по вечерам. Мне ностальгировать не по чему, программистом я так и не поработал, так что вечерами анализирую наши игровые аватары, изыскивая возможности дополнительного усиления. На сегодняшний день мы опрокинули планку пятидесятого уровня и показатели варварского войска выглядят так:

Уровень: 50

Раса: славянин

Вид: воин варвар

Описание: варвары не верят в магию, но именно благодаря этому неверию, имеют к любой агрессивной магии врожденное сопротивление.

Сила: 70,8 (59*1,2 усиливающее командирское умение)

Дух: 70,8 (59*1,2 усиливающее командирское умение)

Ранг: 1

Индивидуальный коэффициент полезности: 0,68

Групповой коэффициент полезности: 0,84

У нас по-прежнему нет денег, чтоб перевести варваров хотя бы на второй ранг, не говоря про третий, и сильно сомневаюсь, что когда-нибудь появятся. Численность варваров прирастает с каждой неделей, а поднимать их на следующий ранг нужно всем скопом, иначе мое командирское усиление на бойцов разного

ранга работать не будет. Но и так индивидуальный коэффициент мы подтянули неслабо. Даже по одиночке мы теперь не совсем уж мальчики для битья.

Тут сказывается и наличие более-менее приличной экипировки, спасибо нашему военпрому во главе с Арахом, и Костик, хоть и морщится как от кислого, но исправно ссуживает бойцам ювелирку со статами. А экипировать варвара набором даже простейших колечек на плюс один к силе, — уже в целом дает плюс восемь, что позволяет неплохо выравнять отставание в этой характеристике.

Но оружие, доспех и колечки — это важное, но не главное. Главное то, что мы нашли способы на полную катушку использовать нашу перекачку в дух: построение, регенерация, шкала ярости, сопротивления магии и физическому урону. Сами мы бьем не очень сильно, зато удар хорошо держим. У нас нет особо сильных выигрышных умений и способностей, зато и слабых сторон у нас тоже нет. Одним словом, нас можно назвать войском крепких середнячков во всем... ага... крепкие орешки... мешок крепких орешков...

— Сева... Сева-а... Се-ева-а... блин, ты уснул там что ли?

— А? Нет. Почему сразу уснул. Задумался...

— Ну так ответь на вызов, — Ксюха отступила от посудного шкафчика и стоит прямо передо мной, уперев руки в бока.

— Где? Какой? Вызов...

— По внутреннему домофону.

— Ах, да. Точно. По домофону, — не успел еще перевести на плашку все внутренние сервисы жилого комплекса, а внешние сигналы привычно воспринимаю как посторонние. Подрываюсь, подхожу к двери, жму кнопку видеосвязи. С маленького экранчика на меня уставляется недовольная лысая покрытая тюбитейкой голова Леонида, главы альянса Вежливых Людей:

— Сева, черт. Ты меня пустишь уже? Ваши охранные системы дальше холла не пускают... понатыкали... блин... электроники...

— С-сори... я щ-щас, — жму зеленую кнопку отпирающего прибора, заодно сразу вношу Леонида в список «дорогих гостей», чтоб впредь пускали без подтверждения.

— Ну слава бо... — ворчит Леонид и входит в здание.

Я думал, Леонид не пожелает посещать наш тесный жилой бокс и предпочтет поговорить в кафешке внизу или в этажном гостевом холле, но он поднялся на этаж, зашел, определил нашу жилплощадь как уютное гнездышко, примостился на кухонном табурете и с видимым удовольствием согласился на чай. Ксюша кинулась выставлять, раскладывать и разливать. Как никак, наш первый гость на новом месте. Ударить в грязь лицом хозяйка

права не имеет.

Леонид одобрительно швыркает чаек из кружечки вприкуску с печенинками. Я тоже отхлебываю из чашки, жду, когда он озвучит цель визита. Так-то мы уже дважды встречались и несколько раз связывались дистанционно. Я, как и обещал, когда заполучил шкалу ярости, дал ему подробный отчет: что она дает и как работает. В другой раз его заинтересовал наш клановый амулет ярости. Последняя наша встреча была посвящена созданной Костиком гильдии наемников. Что теперь понадобилось занятому менеджеру в тюбитейке, коли даже сподвигло его приехать к нам в гости, не имею никаких догадок.

— Сорока на хвосте принесла инсайд, — загадочно сообщает Леонид, отставляя кружку с допитым чаем, — Корпа решила ускорить события, начнет раскрывать границы Випры раньше обычного.

— Э-э, а поконкретней.

— Поконкретней, — повторяет за мной Леонид и в задумчивости тарабанит пальцами по столу, — Обычно раскрытие внутренних границ новой локации происходит поэтапно спустя два месяца после ее запуска. Но...

— Но в этот раз в Випру засунули слишком много игроков, которые уже «сожрали весь подножный корм» и теперь требуют «расширения банкета», — встревает Ксюша, озвучивая довольно очевидную догадку.

— Вот именно, — согласно кивает Леонид, благосклонно улыбается Ксюхе и снова тарабанит пальцами, — Игроков много, а мобов мало... дефицит, как во времена социалистического реализма... более-менее свободными остались только хард-корные данжи с мега-боссами, да и те ваша гильдия наемников успешно обрабатывает... — Леонид смотрит на меня оценивающе, — ... не думал, что вы рискнете вбухать столько золота на раннем этапе в регистрацию гильдии, но вы явно не просчитались. Однозначно, удачный экономически выгодный шаг... и не только экономически... политические дивиденты от этой гильдии ничуть не меньше.

Сдержанно киваю. Так-то идея гильдии целиком принадлежит казначею, но хвалить Костика перед лысым менеджером не собираюсь. Хоть я сегодня с утра чекрыжил нашего финансиста за очередные непредвиденные траты, однако и сам понимаю, Костик — кадр ценный, такого любой захочет переманить, а потому акцентируюсь на теме политической выгоды:

— И какая тут политическая выгода?

— Значит, смотри, — начинает объяснять Леонид, — Пока

корпа не влезла в игру, сценарий был всегда один: через два месяца от запуска раскрывались границы, отделяющие песочницу от больших лепестков и, соответсвенно, начиналась драчка за замки. Еще через две недели снимались все внутренние границы, и начиналась драчка за замки в малых лепестках. И, наконец, еще примерно через две недели стирались вообще все границы, и новая локация вливалась в большую игру.

— Так, а теперь?

— Теперь, как я уже сказал, влезла корпа. Теперь все замки в больших лепестках уже захвачены. При чем ею же... корпой...

— Ну, мы-то из корпы готовы уволиться в любой момент.

— Это «да», — соглашается Леонид, — Поэтому я с вами и разговариваю. Так вот. Как вы понимаете, терять замки корпа не желает.

— Это и так понятно, что не желает. Но игроков-то до черта.

— Уже не до черта, — возражает Леонид, — Многие повелись на всякие курортные локи, тем более там людям немалые преференции дают, бесплатные туры и прочее... ну вы знаете, поманить дурачка бесплатным пряничком корпа умеет.

— Знаем, продуктовый коммунизм в магазинах уже проходили. Но игроков все равно много. У нас в войске меньше трехсот бойцов... ну завтра еще семдесять два наймем. Это ж все равно мало. Игроков десятки тысяч.

— Вот именно. В других лепестках положение схожее. А потому корпа изобрела хитрый винт...

— ?

— Завтра, с началом седьмой недели будет объявлен ивент. Игрокам предложат выбор: вступить в ряды захватчиков замков либо в ряды защитников. Первым выгода понятна — их приз захваченные замки. Вторым тоже будут плюшки давать, пожиже, зато неотбираемые. Замок-то мало захватить, попробуй еще его удержать.

— Умно.

— А ты думал, в корпе не дураки сидят.

— Я и не оспаривал. Там один Нан Прохорыч чего стоит.

— Кто такой Нан Прохорыч? — хмурится Леонид.

— Управляющий нанопроцессор.

— А, искусственный интеллект... понятно.

— Так вы это имели в виду... ну, когда говорили о политических выгодах?

— Именно. Ваш Кедростан сам по себе имеет хорошую репутацию, теперь еще ваша гильдия наемников прибавила немало лояльных игроков. Вам набирать защитников будет проще.

— Черт, черт, — у меня аж зазудело в неопределенных местах, — Это ведь дает нам шанс, глядишь и отобьемся.

— Ну, впадать в победные реляции пока рано, но тут ты прав, Сева, какой-никакой, а шанс появляется.

— А что не так?

— Совсем отсидеться за спинами защитников не выйдет. Принять бой все равно придется. Даже если защитники не пропустят атакующих, нападающие получат право выставить против тебя войско, числом равное твоему, — Леонид смотрит на меня озабоченно, — Побеждать не нужно. Достаточно просто продержаться пятнадцать минут. Как думаешь, смогут твои варвары устоять?

Хороший, блин, вопрос задал мне менеджер в тюбитейке. И какого ответа он от меня ждет? Фигли там, набираю в грудь воздуха и отвечаю твердо:

— Надеюсь.

— Ну, хотя бы так, — кривится Леонид, — Хотя бы будем надеятся.

НЕДЕЛЯ 7 ДЕНЬ 1

На утро следующего дня после озвученного Леонидом инсайда мы с Ксюшей развели движуху, как горчицей намазанные. Первым делом пригнали-таки Иваныча с Декаром на нашу кухню. У меня есть аппаратурка, гарантированно глушащая любую прослушку. Так что наш с Ксюхой блок — единственное место, где можно говорить без опаски. В игре возможности секретничать в принципе не существует, там любой админ может не напрягаясь поднять всю твою историю, хоть со стороны будет глядеть, хоть изнутри твоего собственного интерфейса.

Пока Иваныч с Декаром потребляли натуральный чаек вместо привычного виртуального пива, я пересказал им разговор с Леонидом. Вообще, надо будет взять за правило, устраивать такие секретные совещания. Чует мое... ну пусть будет сердце, что в корпе мы с Ксюшей продержимся недолго. Так что меры предосторожности надо принимать заранее. Кто знает, как поведет себя корпа, когда мы «спрыгнем» с ее высокотехнологичного корабля на парусную лодку, маленькую, зато свою.

В итоге чаю мы попили, но кроме как «продолжать в том же духе» ничего не придумали. Ввиду поджимающего времени отправляемся «погружаться» в игру. После переезда наши с Ксюшой капсулы полного погружения стоят в соседних кабинках, входим в кабинки мы одновременно, но в игру Ксюша все равно попадает на пять минут позже меня. Что она делает эти пять минут?.. должна быть в женщине загадка, которую совсем

необязательно разгадывать. Игра радостно встречает сообщением:

«Приветствуем тебя, игрок! Ты многому научился за полтора месяца, пришла пора показать себя в настоящем деле. Кем ты хочешь быть, безжалостным захватчиком или благородным защитником?» — дальше идет идеологическая накачка, которую я читаю по диагонали. В принципе корпа все делает верно, склоняя игроков к мысли, что встать на сторону защитников и почетней, и дальновидней. Но прав был Леонид, радоваться рано, желающих встать в ряды захватчиков все равно будет больше. Хапнуть замок захотят многие, а у меня этих замков четыре… под защитой гарнизона из слабеньких коперей в жалкие триста голов.

Вслед за идеологией пошла конкретика, которую я читаю с полным виманием. Та-ак… всего три дня нам дают на подготовку… но это нормально, новобранцев успеем подтянуть. Далее, игроки защитники наших северо-восточных земель, если мы сумеем таковых сагитировать, будут встречать супостата в узком ущелье, которое прорежется в ныне сплошной скальной гряде, отделяющей наш лепесток от Випры.

По итогам боя, если наши защитнички не удержат ущелье, на нас хлынет прорвавшаяся орда, тут без шансов, нас сметут. А вот если защитники устоят, нас ждет статусное сражение в чистом поле против отборного отряда нападанцев числом в… скока-скока? числом в пятьсот рыл? Мрак. А Леонид говорил, что их численность будет равной нашей. М-да. Зато прав был Леонид в другом, для победных реляций повода нет… ваще ни малейшего повода… ну, посыпать голову пеплом тоже пока рано. Офицерско-министерский состав нашего клана уже подтянулся на клановое кострoвище. Все возбуждены, все уже в курсе…

— Собственно, ничего из ряда вон выходящего не стряслось, — начинаю совещание, — Ну произойдет это не через две недели, как мы надеялись, а через три дня. Принципильно ничего не поменялось. Да, за две недели мы успели бы нанять еще под сто пятьдесят варваров… но все равно это капля в море… вся надежда на так называемых защитников, как будем агитировать?

— Игра и так обещает им награду, — сообщает рачительный Костик, вставая на защиту клановой собственности, — В случае успеха каждый получит статусную медаль на плюс три ко всем характеристикам.

— Плюшка, конечно, весомая, — соглашаюсь с казначеем, — Но не надо забывать, что у нас три конкурента. Нам нужно обеспечить привлекательность нашего северо-восточного направления.

— И доспех, и оружие на общем фоне у нас весьма посредственного качества, — докладывает Арах, — Игроков этим

особо не замотивируешь. К тому же излишков нет.

— Согласен, — киваю Араху, — Это не вариант, на сегодняшний приплод едва наскребем. Оружие и доспех отпадают.

— Ювелирка тоже отпадает, — с хмурой ухмылкой заявляет Костик.

— Да с чего это ювелирка отпадает? — тут же заводится оружейник, — Только не говори, что у тебя в закромах ничего нет.

— Не в закромах дело, — парирует казначей, — Внимательней читай условия агитации.

— И как я, мля, смогу прочитать эти условия? — горячится орк, — Я же копер, мать вашу, у меня даже интерфейса нет.

— Спокойно, давайте без грызни, Костик прав, там действительно это прописано, — осаживаю вечных спорщиков и зачитываю сам, — «...условиями агитации запрещается предлагать игрокам какие либо дополнительные награды за участие в ивенте. Решение игрока встать именно на вашу сторону должно быть продиктовано исключительно его доброй волей...» м-да, обломчик.

— Ну... эт само, Сева, — включается Иваныч, — Обломчик, не обломчик, а что мы еще могли бы предложить? Отдать защитникам пару замков?

— Зачем же замки отдавать? — возражаю, — Как вариант, мы могли бы предоставить защитникам право охоты в нашем лепестке. Учитывая, какой в Випре сейчас голяк на мобов, стимул неслабый. Другое дело, игровой алгоритм однозначно расценит это как допнаграду, а это запрещено.

— А вот это смотря как преподнести, — оживляется Костик, — Проведем по линии гильдии наемников так, что комар носа не подточит.

— А ну-ка поподробнее.

— Все просто, — охотно начинает пояснять казначей, — Разрешено то, что не запрещено. А нам никто не запрещает заранее начать собирать гильдейские рейды, которые пройдут на нашей территории. Раньше мы собирали рейды на бигбоссов в Випре. Будем считать, пришло время взяться за наших местных северо-восточных.

— Нет Костик, если мы начнем включать в рейды только тех, кто подпишется на нашу защиту...

— А мы будем ставить на предварительную запись в рейды всех желающих, — настаивает Костик, — И если отдельные тормознутые игроки не смогут сложить два плюс два, дадим пояснение, что в случае потери нами северо-восточных земель,

эти рейды потеряют актуальность. В конце концов, за нами всегда остается право как включить игрока в рейд, так и исключить из рейда… без объяснения причин… ничего личного господа и дамы, просто бизнес, если хотите, чтоб рейд по сладким боссам с вашим участием состоялся, делайте вдумчивый выбор сами…

— Это должно сработать, — подтверждает Декар, — Если мы будем включать в рейды всех желающих — то это ни разу не подкуп. А то, что кого-то потом можем выкинуть из списка, тут Костик прав, это бизнес, давать объяснения не обязаны. Игроки это поймут, на простейшее двухходовое расуждение большинство из них вполне способно.

— Вот именно, эт само, умный человек и сам догадается, а дураков нам в защитниках не надо. Лучше, эт само, умный враг, чем друг дурак.

— Ну что ж, — поднимаюсь с лавочки, — Тогда план ясен. На Костике работа по агита… пардон по привлечению игроков в предстоящие рейды, а нам надо еще молодняк нанимать и по уровням тянуть. На все про все у нас три дня. Рассиживаться некогда.

Глава 24

НЕДЕЛЯ 7 ДЕНЬ 4

Три дня подготовки пролетели как стрела у виска, но все что мы могли сделать за это время, мы сделали. У нас 356 варваров пятидесятого уровня, зато Костиковыми стараниями под знамена защиты клана «Север» набралось под четыре тысячи игроков. Надеюсь этого хватит. Не знаю, как обстоят дела у троих наших конкурентов, занимающих другие лепестки. Эти себя не афишируют, ни кто они, ни как их звать, не смог выяснить даже Костик, а спрашивать у Бейджа не хочу. Одно понятно, это какие-то работники корпы, как впрочем и мы с Ксюшей.

Сейчас важно другое, ловцов удачи, нацелившихся на наши северо-восточные земли больше чем четыре тысячи… существенно больше. И вся надежда только на организованность и удобную позицию обороны наших защитников. Я, Ксюша, Иваныч, Декар, а заодно и Костик с Арахом заняли обзорную высоту за их спинами. Наше варварское войско в обороне ущелья учавствовать не будет, просто нет смысла.

Леонид мне сразу сказал, в случае поражения защитников, пытаться удержать Кедростан нашими силами не стоит и пробовать, что лучше сразу портироваться в наиболее удаленную Рудянку, до которой орда захватчиков дойдет не сразу и в самую последнюю очередь, и попытался обнадежить, что мол к тому времени возможно что-то придумается… а что там может придуматься? Потеряем Кедростан, потеряем все.

— Время, — сообщает Костик звенящим от волнения голосом, — Пришли точные цифры по раскладу сил. Нападающих 7624 рыла, защитников 3982 головы.

— Рыл, эт само, почти в два раза больше чем голов, — откликается Иванывач и ввиду пересохлости горла прикладывается к полуведерному пивному бочонку.

— Ширина ущелья не больше пятидесяти шагов, — возражает Декар, — Численное превосходство не даст решающего преимущества, исход сражения будет зависеть от выбранных тактик.

Может и прав Декар, но я плохо представляю какие бы то ни было тактики сражений, кроме той, что мы отточили своим узкопрофильным войском. Время покажет… и покажет очень скоро. Нападающие уже двинулись нестройными рядами на оборону защитников. И тактика у них вполне обычная: впереди прут «танки», причем я бы сказал, что многовато этих танков для такого узкого прохода. Поддержка, должная обеспечивать их

боевую «жизнедеятельность» до передних рядов своими заклятиями явно не дотянется.

Тем не менее за «танками» идут игроки, заточенные на максимальный урон: оборотни, стрелки и маги атаки, в хвосте плетутся маги поддержки: лекари, сапортеры, «усилители» и «ускорители». Где-то между рядов ныкаются стелсеры-роги-воры, эти будут шкериться за спинами соратников, выгадывая место и время для коварного удара из под тишка.

Расстановка войск защитников по моему разумению должна строиться сходным образом, разве только не так топорно, хотя... чего-то маловато «встречающих» на пути атакующих, едва ли наберется тысяча бойцов, да и на стандартных танков они плохо похожи, скорее первой линией обороны выставили легкую высоко-мобильную пехоту. Почему? Пока непонятно, но ребята держатся уверенно, у многих, кстати, шевроны «вэ-эл 13», что тут сказать, Леонид свои обещания держит, его клан составил костяк нашей обороны. Хотелось бы еще узнать, где припрятано еще под три тысячи оборонцев.

Наступающие сблизились на расстояние в семьдесят шагов, еще немного, и в ход можно будет пускать наиболее дальнобойные арбалеты. Однако встречающие и не думают натягивать тетиву, целиться и вообще доставать оружие, стоят расслабленно, будто погулять вышли...

— Что за хе... — начинает высказывать общее мнение пожарный паладин, но его прерывает глазастый Арах.

— Глядите... черт... не туда, на стену глядите! — орк-оружейник тычет когтистым указающим пальцем.

И только теперь мы увидели засевшую на скале засаду. Сразу несколько магов, непонятно, как их смогли поднять на такую высоту, начали колдовать одновременное колдунство.

— Армагеддоном жахнут, — проявляет Костик неожиданное, хотя и поверхностное знакомство с игровыми реалиями.

— Не, эт само, вряд ли. Армагеддон высокоуровневое заклятие, метеоритная школа. Что-то попроще, эт са...

Дослушать рассуждение Иваныча не вышло, его слова потонули в грохоте обвала лавины. Но и так понятно, что Иваныч прав. Это было обычное заклятие землетрясения, зато устроенное сразу шестью магами и помноженное на повышающий коэффициент в связи с чрезвычайно блогоприятными сейсмическими условиями. Камнепад случился эпический. Устроивших его магов затейников тоже погребло под обвалом, но наступающее войско по щам получило знатно.

Напрасно агрессоры засунули своих магов поддержки в самый хвост растянувшегося построения. Накрыть защитными

куполами впереди идущих танков оказалось некому. Трудно сказать навскидку, но думаю сотни три-четыре полегло. Не сказать, что это прям существенно ослабило их войско, но морально-психологический урон оказало. Такие потери на ровном месте всегда ощущаются очень досадными.

И теперь понятно, почему на пути наступающего войска была выставлена легкая пехота — для отвода глаз от магов земли. При первых же звуках застучавших друг о друга покатившихся камней, они резко стартанули на выход из ущелья, дабы не попасть самим под обвал, но... далеко убегать не стали. Еще не осела туча поднятой пыли, а они тормознулись, развернулись, вернулись и таки дастали луки и арбалеты, успев перед окончательным отходом выдать пару залпов по ошарашенному противнику.

— Еще под полсотни рыл сняли, — комментирует Иваныч последний пехотный маневр.

— Это «да», — соглашаюсь, — Не только для отвода глаз здесь маячили. Ловко сработано. Нападанцы такой подставы не ждали.

Раздосадованные фигуранты коварной подставы сделались не только раздосадованными, а, что неудивительно, еще и рассерженными. В благородном, но недальновидном порыве праведного гнева они припустили вдогонку за отступающей легкой пехотой... и совершенно напрасно... собрали на себя все оставшиеся ловушки, заботливо расставленные защитниками в узкой горловине ущелья.

— Это все конечно здорово, — теперь уже Декар комментирует начало «первого тайма» дружеской домашней встречи, — Выбили под тысячу рыл, причем в основном одних танков. Теперь у агрессоров будет явный дисбаланс сил, но я не понимаю другого. Защитники выпустили их из ущелья, а нападающих по-прежнему намного больше.

— Вот именно, эт само, Карлыч, верно, эт само, стоит ли того такой размен: тысяча выбитых взамен на сдачу удобной позиции.

— Мужики, давайте без этих ваших диванных комментариев, — возмущается Ксюха, — Сам Леонид одобрил тактику обороны. Не надо каркать раньше времени.

— Экхм... — Костик осторожно кашляет в кулак и с опаской косится на Ксюшу, — ...ни в коем случае не стал бы оспаривать тактику, но как мы теперь спустимся со скалы? Мы уже практически оказались в тылу атакующего войска.

— Не щеми порожняк, скрепка канцелярская, Декар нас в любую секунду выдернет порталом в Кедростан.

— Да я так... исключительно поинтересоваться... умозрительно... исключительно.

Наша наблюдательная позиция действительно оказалась теперь прямо над фронтом. Атакующие выбрались из ущелья, но развернуть свои силы так, чтобы это позволило использовать численное преимущество им все равно не дали. Наоборот, на выходе они оказались окруженными с трех сторон, а понесенный танковый урон делал сомнительными попытки расширить линию боевого соприкосновения. Теперь нападающих начали утюжить «со всех стволов», в то время как сами они довольно бестолково толпились на узком пятачке ущельного выхода.

Возможно, если бы у них был толковый командир… возможно, если бы они были не разовым несыгранным сборищем, а обученным войском, привыкшем к единоначальному командованию, то возможно и смогли бы переломить сражение в свою пользу. Но ничего этого не было и в помине. Хуже того, отчаянная часть «дамагерных» сил, ринулась в прорыв, а более острожная половина предпочла отступить обратно в ущелье, что вовсе развалило хоть как-то исходно слепленное в единство войско.

А вот силам оборонщиков явно лучше удается придерживаться разработанного плана с использованием «домашних» заготовок. На пошедших в прорыв насели рейнджеры и друиды, имеющие явное преимущество в лесополосе. Растительные заклинания оплетают бойцов, не только затрудняя продвижение, но и наносят урон. А всяческие помощники вроде лесных духов и зверья сыпят беспокоящими атаками со всех сторон, не позволяя сосредоточиться на игроках.

— Пошедших в прорыв добили, — сообщает Декар, — Фактически у наступающего войска не осталось бойцов, способных глотать урон.

И хоть Ксюша недовольно косится на мага за «диванное комментаторство», как она выразилась, но он прав. Нападанцы полностью утратили боевую инициативу и сами перешли в глухую оборону. Танки и уронщики без лекарей и магов поддержки — так себе сила, а лекари и маги без танков и уронщиков — сила вообще никакая. Я лично настраивался на долгое изнурительное сражение, а на деле наступление захлебнулось и превратилось в пшик в течение получаса. У нападающих еще оставалось от полутора до двух тысяч бойцов, отошедших обратно в ущелье, но уже стало совершенно очевидно, защитники удержали оборону северо-восточного лепестка.

— К нам гость пожаловал, — хмыкает Арах, — Не иначе с докладом об успешно выполненной боевой задачи.

На обзорное возвышение вскарабкался боец-рейнджер с шевроном «вэ-эл 13» и командирской нашивкой.

— Капитан Ботванников, — представляется он, — Вам привет от Леонида. Мы свое дело сделали, теперь и вы не подведите.

Я не знаю, что сказать бравому капитану и молча жму протянутую руку. Леониду я ничего не обещал, но и так понятно, даже если нам удастся удержать свои замки, после того, как наша лока вольется в большую игру, нам так и так придется если не продавать их, то вставать под руку сильного покровителя.

— Статусное сражение начнется в семнадцать по Москве, — продолжает капитан Ботванников, — К тому времени все эти горе агрессоры как раз успеют слетать на респ, воскреснуть и явиться на зрелище. Так что готовьтесь, у ваших противников будет очень большая и очень мотивированная толпа фанатов.

— Да, — киваю согласно, — Я уже получил игровое оповещение. Бой состоится под стенами Кедростана.

— О! А я в таких заботах… все повылетало из головы, спасибо, — спохватывается Костик и переводит просительный взгляд на Декара, — Дядя Ден, портани меня срочно в Кедростан… пожалуйста…

— Куда это он так заторопился? — удивляется капитан Ботванников, видя, как озабоченный казначей скрывается за синей пленкой портала.

— Лично я даже не сомневаюсь, побежал продавать билеты. С Кедростанской стены будет отличный вид, — отвечает Декар.

— Вот ведь, эт само, душонка торгашеская. Мы, может, сегодня Кедростан потеряем, а он даже на этом деньги делает.

— Иваныч, Ксюша права, давай не будем каркать раньше времени. Предлагаю сделать перерыв и выйти из игры. А то будем себя только накручивать…

Мое предложение сокланы поддержали, и оставшееся время провели в реале. Мы с Ксюхой пили чай с печенюшками и болтали ни о чем, постаравшись отрешиться от предстоящего сражения. Что делали Иваныч и Декар, не знаю, но знаю, что Костик в это время рубил капусту, организовав не только платные зрительные места на стене, а еще и торговцев со сладостями и напитками.

А ровно без пяти пять по Москве мы выходим из крепостных ворот в чисто поле. Нас триста шестьдесят: 356 варваров и четверо игроков. На «трибунах» разрастается фанатский гул. Наши противники по статусному сражению за Кедростан тоже прибыли на место.

Их ровно пятьсот. Отборные из отборных. А командиром у них… да ну, блин, тот самый подловатый Герц… и когда только засранец успел прокачаться до шестьдесят первого? На одиннадцать уровней выше нас. Впрочем, больше таких

«спортсменов» у противника не видно. В большинстве их уровни 53 — 55, но и то выше нашего… плюс их на треть больше.

Одно хорошо, нам не обязательно побеждать, достаточно продержаться пятнадцать минут. А стоять в обороне против сагренных мобов мы более-менее умеем. Наших сегодняшних противников даже агрить не надо, сами сагрятся, но зато они не мобы… и даже не орки. В Випре у нас была пара стычек с игроками, берега попутавшими, но вот так против такого войска нам выходить еще не доводилось.

Занимаем круговое построение и уже этим вызываем удивление в глазах оппонентов… то ли еще будет, ребята. Если вы пришли на легкий бой против толпы туповатых коперей, то я очень надеюсь вас удивить. Я, Ксюха и Декар почти в самом центре круга, мы слишком ценные кадры, чтобы подставляться под шальной удар.

Герц делает стандартный «e2 — e4», ничему его жизнь не учит, направляя самых физически крепких бойцов на наш строй. В ответ запускаю хоровод. На пятидесятом уровне мы получили крутейшее усиление нашего построения. Помимо ротации из глубины строя наружу и наоборот для ведения боя уступами, мы получили способность кругового движения, без разрыва строя. Парни не стоят на месте, а постоянно перемещаются по кругу. Даже со стороны выглядит круто: ударил, сделал шаг влево, а на твое место уже встает твой правый сосед и наносит следующий удар. И так один за другим.

Оказывается, такой боевой хоровод реально применялся русскими войсками в стародавние времена. Его фишка еще и в том, что противник теряется, не зная точно от кого ему прилетит, от того, кто сейчас прямо напротив или от набегающего следом за ним. Вроде как у русских воинов скорость хоровода была довольно впечатляющая. Фактически они бежали по кругу, отоваривая офигевшего противника.

Каждого школьника учат на уроках физкультуры бегать боком вперед с приставлением стопы. Мы знаем затейливые девичьи хороводы, где круг сужается — расширяется, распадается на внешний и внутренний круги и снова собирается в один ряд, где участники, не теряя набранного темпа меняются местами. Кто водил хороводы, знает, там много всяких приемов. Но кто бы мог подумать, что все это не легкомысленное баловство, а древняя воинская тактика. Разве только девичьи хороводы привычнее водятся лицом внутрь круга, а боевые, само собой, наружу.

Не знаю, что подумали бойцы Герца, когда наши парни двинулись по кругу. Судя по ухмылочкам, вероятно восприняли как дурацкую варварскую блажь, замешанную на нелепых обрядах

и дремучем шаманизме. Но когда пошла вторая минута рубки, имбецильные улыбочки с их физиономий начали сползать. Шутка ли? Стараются, пыхтят, выдают урон по противным варварам, а те, блин, постоянно смещаются по кругу. Вот вроде сняли половину здоровья с коперя, осталось добить всего ничего, но тот уже умотал, а на его место примотылял другой, здоровый и полный сил.

Мало того, понесшие урон варвары в тыловой части хоровода на ходу еще и меняются местами с внутренним резервом, а сами активно подлечиваются под непрерывными целительными волнами Ксюши. Это не позволяет нашим парням полностью восстанавливаться, но урон получается равномерно размазанным по войску. И, похоже, Герц начинает понимать, что этак мы пятнадцать минут обороны выстоим... не просто выстоим, не потеряем ни одного бойца.

И Герц ожидаемо меняет тактику, посылая в атаку всех, кто может атаковать. И это понятно, держать резервы и силы прикрытия в такой ситуации неполезно. И надо сказать, новая тактика приносит плоды. Средняя шкала здоровья варварской дружины заметно поползла вниз. Нас облепили и стали теснить чуть не по всему охоронному кругу, а вражеские бойцы дальних атак осмелели и пошли на сближение, стараясь целить внутрь нашего построения, где по привычному разумению вещей должны прятаться уязвимые маги...

Ну, в последнем как раз Герц ошибся. У нас нет... почти нет уязвимых магов, шаманки по количеству здоровья ничем не уступают передовым бронеходам. А ближайшие Ксюхины телохранительницы обступили ее и Декара плотным кольцом, готовые ловить стрелы своей грудью. При этом Ксюшина целебная сила в непосредственной близости от нее самой позволяет спокойно получать эти шальные стрелы, исцеление происходит очень быстро. Так что этим маневром Герц добился только того, что урон стал размазываться не только по бойцам первых двух линий, а вообще по всему войску.

И все же... все же... здоровье варваров продолжает проседать. Еще немного и сползет в оранжевый сектор. Герц решает усилить нажим, сдавив наш хоровод с двух сторон как в клещах. Тут не до осторожностей, он бросает все силы на две точки прорыва. И новый прием снова дает результат. Хоровод деформировался, возможность смещаться по кругу нашими бойцами утрачена. А клещи прорыва вгрызаются вглубь построения, кажется еще немного и раскусят его надвое, но...

Но тут Герц опять-таки не учел нашей единообразной специфики. Как только его передовые бойцы продавились в

глубину кругового строя, мои стрелки сменили луки на мечи. Собственно, они изначально стрелки так себе… они исходно бойцы ближнего боя. Так что… перекусить нас «клещами» затея бесперспективная. Неправильно думать, что мы подобны орешку с твердой скорлупой и мягким нутром. Мы подобны дереву с прочной корой и такой же твердой сердцевиной.

И тем не менее, их больше, они лучше прокачаны и экипированы, имеют более высокий ранг и, соответственно, больше умений и навыков. Единственное наше преимущество — ограниченное время сражения. Герц понимает это и бросает нам в тыл последний резерв, своих скрытников, умельцев кинжала и коварного удара, добавляя урона по нашему войску… так, не сильно добавляя… все-таки у нас что в тылу, что на передке одни и те же бойцы: бойцы ближнего боя. Но Герц вероятно считает… и небезосновательно, что это поможет добить нас чуть быстрее. Мы почти в красной зоне. Еще немного и начнем заметно слабеть от полученных ран… что ж, Герц выложил на стол свой последний козырь, пришло время и нам выложить свой.

— Михал Иваныч, — отписываю по внутреннему чату, — Жарь!

И Иваныч вжаривает. Герц оставил силы поддержки без какого-либо малейшего прикрытия… бывает… увлекся. Выскочивший из пресловутых игрою обусловленных «кустов» паладин с отрядом прорыва настолько быстро их вырезает, что Герц совершенно не успевает хоть как-то ответить. А дальше его строй начинает сыпаться, как карточный домик.

Без целительской и усилительской подпитки вдруг оказывается, что наши стрелки выдают не такой уж и слабый урон; что «клещи», сдавившие наше войско, сломаны, обглоданы и перемолоты; что скрытники «невидимого фронта» с легкостью сливаются. А затем картина меняется на противоположную, теперь в окружении оказываются остатки Герцевых сил. Вот ей-ей, даже немного печально за род человеческий от того, что отточенная на таких тупых мобах до мельчайших деталей тактика, целиком и полностью сработала на таких «умных» игроках.

Как бы то ни было, мы не просто продержались пятнадцать минут, мы победили… не просто победили, а победили, не потеряв ни одного бойца. Возвращаемся в Кедростан под рев толпы. Особую остроту этой встрече придает то, что одна часть ревет от радости, а другая от огорчения. Костик окружен толпой счастливых болельщиков, получающих законный выигрыш. Походу, наш клановый хитрован еще и на тотализаторе подзаработал. И ладно, не буду его отвлекать, на благо клана

трудится. Мы выстояли, золотишко нам еще понадобится.

Меня кто-то трогает за локоть, привлекая внимание. Оборачиваюсь. Передо мной игрок: класс — рыцарь света, ого, редкий класс, очень крутой... уровень — шестьдесят третий, фига ссе, он даже упоротого Герца обогнал... имя — Бэйдж. Кто, кто? Реально, я в этом прикиде еле узнал своего непосредственного начальника.

— А почему Бэйдж? — задаю туповатый вопрос.

— Подслушал, Сева, — ухмыляется Бейдж, — Ты дал мне подходящее прозвище. Я подслушал. Решил воспользоваться.

— М-да, — выдаю ошалело. А чего я собственно удивляюсь. Он же безопасник, у него работа такая... подслушивать.

— Не ожидал, Сева, не ожидал, — продолжает Бэйдж, отечески похлопывая меня по плечам обеими руками, — Удивил, да, удивил. Смог так прокачать заведомо слабейших коперей...

— А вы что... тоже... играете? — до меня начинает докатывать, что этот крутой рыцарь является игровым аватаром начальника.

— Разумеется, да, — Бейдж чрезвычайно доволен собой, — Юго-Западный лепесток. Фактически мы с тобой антогонисты. Я представляю фракцию просвещенного европейского рыцарства, ну а ты, соответственно, дремучего славянского варварства.

И в каких только глубинах сознания люди откапывают такие могучие источники самодовольства? Мне одно понятно. Именно Бейдж подсунул мне самую слабую фракцию, чтобы хапнуть себе самую сильную. Игра следит за общим балансом, как облстат за средним уровнем зарплаты. Если десять работников получают по десять тысяч, а их начальник получает миллион, то средняя зарплата в коллективе составит... сто тысяч... неплохой такой средний заработок... по коллективу...

— И что будет дальше?

— Дальше нам придется друг с другом повоевать, — радостно сообщает Бейдж, — Ничего не поделаешь, игра есть игра.

— И сколько вышло в «финал»?

— Все четверо, Сева, все четверо. Даже ты не подвел. Молодец, хорошо сработал. Такие работники нам нужны...

Бэйдж игриво делает ручкой, разворачивается и скрывается за горизонтом... в смысле в портальной пелене... да и леший с ним, пусть чешет. Переключаюсь на интерфейс, поднимаю журнал системных сообщений: «Поздравляем, вы отстояли свои земли! Теперь вам предстоит сразиться с другими подобными вам владельцами земель и замков. Желаем удачи. Во вкладке можно просмотреть предварительный рейтинг».

Вздыхаю и открываю рейтинг. На первом месте, кто бы

сомневался, стоит небезысвестный мне рыцарь света, на втором безызвестный некромант, на третьем некий представитель северной фракции а-ля викингов-нордлингов. Замыкает короткий список дружина славян-варваров. Ничего, главное, что удержались. Повоюем еще...